Richard Carpenter presenta

2

LA SPADA DEL Ttemplare

PAUL MASON

robin hood

librogame®

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

A Hubi Kisz,
per l'impareggiabile aiuto

Ringraziamenti

Si ringraziano di cuore gli autori della serie,
Graham Staplehurst e Marc Gascoigne,
e Pete Tamlyn e Carole Atkin per l'assistenza

Prima ristampa, giugno 1992

ISBN 88-7068-355-9
Titolo originale: «Robin of Sherwood - The Sword of the Templar»
Prima edizione 1987: Penguin Books Ltd, Harmondsworth, Middlesex
© 1987, Richard Carpenter per i personaggi
© 1987, Paul Mason per il gioco
© 1987, Russ Nicholson per le illustrazioni
Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones
copyright: Solar Wind Ltd
© 1991, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

Richard Carpenter presenta

LA SPADA DEL TEMPLARE

PAUL MASON

illustrato da Russ Nicholson
tradotto da Elena Colombetta

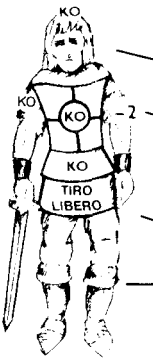
Edizioni E. Elle

FOGLIO D'IDENTITÀ

Caratteristiche

- ☐ Combattività Corpo a Corpo -2 senza Albion
- ☐ Combattività a Distanza
- ☐ Risanamento
- ☐ Destrezza
- ☐ Equitazione
- ☐ Travestimento
- ☐ Poesia
- ☐ Percettività
- ☐ Fascino
- ☐ Orientamento

Schema delle Ferite



Potere della Luce e delle Tenebre

Oggetti Comuni

Pugnale
Arco lungo
e frecce

Oggetti Speciali

Albion

Compagni

- ☐ Solo
- ☐ Marion
- ☐ Little John
- ☐ Will Scarlet
- ☐ Much
- ☐ Tuck
- ☐ Nasir
- ☐

IL PERSONAGGIO

In questo libro sei Robin Hood, il mitico fuorilegge, l'eroe della Foresta di Sherwood, il fedele alleato di Re Riccardo Cuor di Leone contro gli intrighi e le congiure di suo fratello, l'usurpatore Giovanni. Le vicende si svolgono nell'Inghilterra del XII secolo, al tempo delle crociate, quando ancora non si era spenta la resistenza dei Sassoni all'invasione dei temibili Normanni provenienti dalla Francia.

La figura di Robin Hood, che forse ha qualche fondo di verità storica, è stata nel corso dei secoli al centro di innumerevoli racconti, romanzi e leggende, fino a diventare un personaggio classico del mondo dell'avventura.

In questo libro avrai la possibilità di decidere in quali delle numerose caratteristiche, tipiche del nostro eroe, il tuo personaggio darà il meglio di sé. All'inizio del libro troverai una pagina con l'intestazione "Foglio d'Identità": dovrai tenerla sempre a portata di mano durante lo svolgimento del gioco, perché gli appunti che vi saranno segnati ti diranno che cosa può fare Robin.

Prima di iniziare il gioco procurati due dadi, una matita e una gomma. Se vuoi puoi fare una fotocopia del Foglio d'Identità (solo per tuo uso personale) per rendere più facile la consultazione, e comunque è meglio se ci scrivi a matita. Inoltre, se non hai i dadi veri, puoi usare quelli stampati in alto a destra sulla pagina.

Il Foglio d'Identità è suddiviso in tre sezioni principali. La prima è intitolata "Caratteristiche". Nei Librogame della serie "Robin Hood" hai dieci Caratteristiche a disposizione, e devi decidere quale valore assegnare ad esse prima di iniziare l'avventura. Nella seconda sezione c'è uno schema chiamato "Schema delle Ferite": nel corso dell'avventura ti troverai ad affrontare personaggi ostili o intenzionati a catturarti, ed è probabile che nel corso dei combattimenti anche tu riporti qualche ferita; questa andrà segnata sullo schema, secondo la procedura indicata al paragrafo "Combattimento" che troverai più avanti in questa introduzione. La terza sezione è intitolata "Oggetti". All'inizio hai a disposizione un certo numero di oggetti, e man mano che l'avventura procede potrai trovarne di nuovi oppure perderne. Segna tutte le modificazioni in questa sezione.

CARATTERISTICHE

Questo gioco prevede dieci Caratteristiche, ognuna destinata ad un uso particolare. Più avanti troverai una descrizione a grandi linee di ognuna di esse. All'inizio del gioco possiedi un punteggio di base per ogni Caratteristica, come indicato nella seguente tabella:

Caratteristica	*Punteggio di base*
Combattività Corpo a Corpo	5
Combattività a Distanza	5
Risanamento	1
Destrezza	1
Equitazione	1
Travestimento	1
Poesia	1
Percettività	1
Fascino	1
Orientamento	1

Prima di iniziare a giocare, tuttavia, hai la possibilità di aumentare i punteggi dati. Infatti hai a disposizione un certo numero di punti aggiuntivi. Getta due dadi, somma i due numeri ottenuti e aggiungi 30: il risultato costituisce il numero di punti in più che hai a disposizione. Ad esempio, se con i dadi ottieni 2 e 5, hai 2 + 5 = 7, più 30, in totale 37.

Puoi suddividere questi punti come meglio credi fra le varie Caratteristiche sopraelencate, ma per nessuna di

esse il punteggio totale può essere superiore a 10. Ad esempio, se hai 37 punti a disposizione, puoi suddividerli così:

Caratteristica	*Punti*	*Punteggio di base*
Combattività Corpo a Corpo	5 + 4	9
Combattività a Distanza	5 + 3	8
Risanamento	1 + 3	4
Destrezza	1 + 6	7
Equitazione	1 + 0	1
Travestimento	1 + 7	8
Poesia	1 + 4	5
Percettività	1 + 3	4
Fascino	1 + 4	5
Orientamento	1 + 3	4
	37	

Trascrivi tutti i punteggi di base nelle apposite caselle sul Foglio d'Identità. Quando dovrai servirti di una Caratteristica, nel corso dell'avventura, nel testo ti verrà detto di gettare i dadi per verificare se in quella determinata Caratteristica sei abbastanza in gamba. Per farlo basterà fare la somma del risultato dei dadi, e da questa *sottrarre* il punteggio di base della Caratteristica in questione.

Ad esempio, se al personaggio si chiede di gettare i dadi per mettere alla prova la sua Destrezza, il giocatore getterà due dadi: immaginiamo che ottenga 2 e 4, quindi

6. Il suo punteggio di base sul Foglio d'Identità è 7, quindi dovrà fare 6 - 7 = -1. Questo numero è detto "Numero di Controllo".
A volte dovrai calcolare il Numero di Controllo per la Caratteristica in questione e confrontarlo con i numeri indicati nel paragrafo, seguendo le istruzioni. Poniamo ad esempio che il paragrafo dica:

Getta i dadi per controllare la Destrezza.
Se ottieni 2 o meno, vai al **233**.
Se ottieni 3 o più, vai al **109**.

Il personaggio andrà al **233** perché -1 rientra nel "2 o meno".
In altri casi dovrai far riferimento ad una tabella. Di solito per la Combattività si usa una tabella speciale, come indicato al paragrafo "Combattimento". Esiste inoltre un'altra tabella, la "Tabella di Controllo" (in fondo al libro) da usare per Caratteristiche come il Risanamento o le altre, escluse quelle che riguardano il combattimento. Per usarla bisogna semplicemente gettare due dadi e trovare il Numero di Controllo come indicato sopra; poi bisogna cercare il numero ottenuto nella colonna a sinistra: il numero corrispondente a destra - nella colonna che reca l'intestazione della Caratteristica impiegata - dirà se la si è usata più o meno bene.

Risanamento
Puoi usare questa Caratteristica quando trovi delle indicazioni nel testo oppure questo segno sul margine della pagina. Se Marion è con te, in caso di necessità può

tentare di risanarti: possiede infatti 10 punti di Risanamento; altrimenti devi usare i tuoi. Per utilizzare questa Caratteristica devi stabilire il Numero di Controllo e consultare la colonna "Risanamento" sulla Tabella di Controllo in fondo al libro. Un buon risultato ti permette di risanare una o più ferite subite in combattimento. Scegli quali vuoi risanare e cancellale dallo "Schema delle Ferite" sul Foglio d'Identità. Il Risanamento a volte si usa anche al termine di un combattimento; troverai ulteriori indicazioni al paragrafo omonimo.

Destrezza
Robin Hood usa la Destrezza per muoversi furtivamente, senza farsi vedere o sentire dai nemici. Gli è utile anche per cogliere di sorpresa gli avversari, ad esempio quando vuole tendere un'imboscata.

Equitazione
Questa Caratteristica viene usata quando è necessaria qualche prova di abilità a cavallo, ad esempio nella fuga da eventuali inseguitori. Si usa inoltre quando si deve cavalcare un cavallo con cui non si ha dimestichezza oppure si vuol far fare all'animale qualcosa per cui non è stato addestrato.

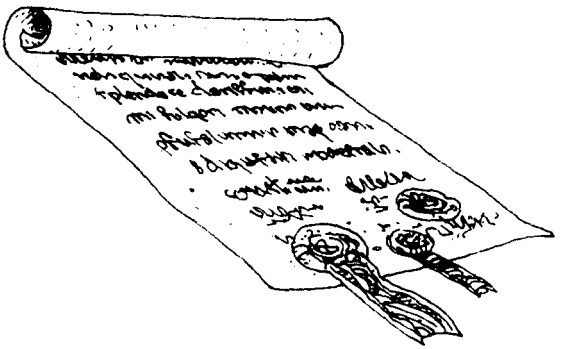
Travestimento
È molto utile nelle situazioni in cui devi andare in luoghi in cui potresti essere riconosciuto da nemici, ad esempio in una città molto frequentata. Con una buona capacità di Travestimento e un po' di fortuna, potresti riuscire perfino ad intrufolarti nel Castello di Nottingham e sorprendere lo Sceriffo!

Poesia
In questa Caratteristica si combinano l'intrattenimento e la cultura. Essa ti permette di cantare, raccontare storie, suonare uno strumento musicale e intrattenere chiunque, dai bevitori di una taverna ai signori di un castello. Ti garantisce inoltre la conoscenza di molte storie e leggende antiche, e ti dà informazioni sulla nobiltà dell'Inghilterra normanna, informazioni che a volte possono avere un valore inestimabile.

Percettività
Percettività significa usare tutti i tuoi sensi per raccogliere informazioni sul luogo in cui ti trovi in un determinato momento. Questa Caratteristica comprende la vista e l'udito, oltre al "sesto senso" di Robin Hood, cioè la capacità di presagire un pericolo. Una buona Percettività ti aiuterà a cogliere dei dettagli utili e informazioni supplementari nel corso dell'avventura.

Fascino
Questa Caratteristica ti dona presenza di spirito e abilità, che ti serviranno per uscire - con l'inganno, le minacce o, appunto, il fascino personale - da una situazione difficile che coinvolga altre persone; ti permette inoltre di far rivelare i segreti a chi vorrebbe mantenerli. Ad esempio, se ti sei travestito talmente bene da partecipare a un'udienza tenuta dallo Sceriffo, potresti servirti del Fascino per carpire informazioni alle sue guardie; oppure potresti usarlo per implorare il rilascio di un amico arrestato dagli uomini dello Sceriffo.

Orientamento
Questa Caratteristica combina la conoscenza della Foresta di Sherwood con le capacità necessarie a sopravvivere all'aria aperta: inseguimento, caccia per procurarsi il cibo, ricerca di vettovaglie, identificazione di animali, piante e alberi, e così via.



COMBATTIMENTO

Il combattimento contro uno o più avversari prevede l'uso di due Caratteristiche particolari: la Combattività Corpo a Corpo e la Combattività a Distanza.

Combattività Corpo a Corpo
Si utilizza quando si deve appunto combattere corpo a corpo con armi come la spada o il bastone. Robin Hood possiede una spada magica - Albion - che a volte gli è molto utile; i suoi poteri speciali vengono illustrati quando entrano in gioco nell'avventura. Se per qualche ragione Robin Hood non ha a disposizione Albion, la sua Combattività Corpo a Corpo è ridotta di 2 punti, ma comunque si presuppone sempre che abbia qualcos'altro con cui combattere, che si tratti di un bastone, di una mazza, di un pezzo di legno o soltanto dei pugni. Come le altre Caratteristiche, anche la Combattività Corpo a Corpo non può superare i 10 punti all'inizio del gioco; tuttavia a volte può subire delle modifiche, in circostanze particolari. Segna tutte le modifiche della Combattività sul Foglio d'Identità.

Combattività a Distanza
Prevede l'uso di proiettili per ferire un avversario a distanza. Robin Hood usa di solito l'arco lungo, e così i suoi compagni, ma questo tipo di archi era piuttosto raro nell'Inghilterra dell'epoca. Altri personaggi che incontrerai nel corso dell'avventura potranno usare la balestra o la fionda, oppure scagliare lance o pietre.

Regole per i combattimenti

Quando devi affrontare un avversario, di solito sostieni con lui diversi scontri. Ad ogni scontro hai la possibilità di attaccare una volta, gettando due dadi e sottraendo il punteggio di base della Caratteristica richiesta (Combattività Corpo a Corpo o a Distanza). Ottieni così quello che viene chiamato Risultato di Combattimento; consulta allora la Tabella dei Risultati di Combattimento (in fondo al libro) e cerca il valore ottenuto sulla colonna a sinistra. Scorri quindi la tabella in senso orizzontale fino a raggiungere la colonna relativa al punteggio di Combattività dell'avversario (per i combattimenti corpo a corpo) oppure al Raggio d'Azione, che sarà indicato nel testo del paragrafo.

Incontrerai un rettangolo, diviso in diagonale a metà. Ad esempio, se la tua Combattività Corpo a Corpo è 9, e gettando i dadi ottieni un 7, il Risultato di Combattimento è -2. Cerca la riga contrassegnata da -2 sulla Tabella dei Risultati di Combattimento e procedi in senso orizzontale. Ammettiamo che il punteggio di Combattività del tuo avversario sia 3 (non è molto forte): il rettangolo nel punto di incontro fra la riga del -2 e la colonna del 3 porta le seguenti indicazioni:

Il simbolo nella metà superiore del rettangolo indica la ferita (o le ferite) che tu infliggi all'avversario; il simbolo nella metà inferiore indica la ferita (o le ferite) che egli infligge a te. Nel nostro esempio, tu lo colpisci due volte

alle gambe, mentre egli ti colpisce al corpo. I valori delle ferite vengono spiegati più avanti.
A volte uno degli avversari non ha la possibilità di ferire l'altro, ad esempio quando si usa l'arco. In casi del genere devi considerare soltanto la metà del rettangolo che riguarda chi viene attaccato, e ignorare l'altra, in quanto chi attacca, in simili circostanze, non può essere ferito. Ad esempio, se la tua Combattività a Distanza è 9 e ottieni un 7 con i dadi, e quindi un Risultato di Combattimento di -2, mentre il Raggio d'Azione indicato nel paragrafo è 3, consultando la tabella trovi il medesimo rettangolo considerato in precedenza. Significa che la tua freccia provoca una doppia ferita alle gambe del bersaglio, mentre la parte che riguarda le tue ferite non va presa in considerazione.

Ferite e zone relative
Quando affronti un avversario hai bisogno dello schema che raffigura il suo corpo, oltre a quello che raffigura il tuo e che si trova sul Foglio d'Identità. Lo schema è suddiviso in quattro zone: testa, braccia, corpo e gambe. Alcune parti del corpo sono più vulnerabili alle ferite rispetto ad altre.

Testa. La testa normalmente porta un solo segmento, contrassegnato da "KO". Significa che qualsiasi colpo alla testa mette fuori combattimento la vittima, che viene sconfitta.

Braccia. Le braccia di solito sono suddivise in tre segmenti. Il primo è in bianco, e la prima ferita alle braccia dovrà essere segnata qui. I segmenti in bianco

infatti devono sempre essere spuntati per primi, in tutte le zone. Il secondo segmento è contrassegnato da "-2", e la seconda ferita alle braccia andrà segnata qui. Il "-2" significa che il personaggio perde 2 punti di Combattività Corpo a Corpo finché la ferita non sarà risanata e cancellata dallo schema. L'ultimo segmento è contrassegnato da "KO": una terza ferita alle braccia è sinonimo di sconfitta.

Corpo. Di solito la zona del corpo è suddivisa in cinque segmenti. I primi quattro sono tutti in bianco e possono essere spuntati in qualsiasi ordine. L'ultimo invece è un "KO".

Gambe. La zona delle gambe di solito è suddivisa in quattro segmenti. Il primo è in bianco. Il secondo è contrassegnato da "- 1": si perde 1 punto di Combattività Corpo a Corpo finché la ferita non sarà risanata e cancellata dallo schema. Il terzo segmento porta la dicitura "Tiro Libero": ciò significa che *solo per il prossimo scontro* il combattimento prosegue normalmente, ma la persona colpita non potrà procurare ferite all'avversario. L'ultimo segmento di quest'area è un "KO".

Simboli per il combattimento

I seguenti simboli vengono usati nella Tabella dei Risultati di Combattimento per indicare le ferite.

† Ferita alla testa B Ferita al braccio
C Ferita al corpo G Ferita alle gambe

ah! *Knock-back.* È un risultato particolare, che non provoca lesioni all'avversario ma lo costringe ad indie-

treggiare o gli fa perdere l'equilibrio. Inoltre la "vittima" vede il suo punteggio di Combattività ridotto di 2 punti, ma solo per lo scontro successivo. Dopo di che riprende a combattere normalmente, ammesso che sia ancora in piedi!

Combattimenti con più di un avversario

Se devi combattere con più di un avversario contemporaneamente (non in sequenza), getti ugualmente i dadi una sola volta ogni scontro. Somma i punteggi di Combattività dei vari avversari e getta i dadi per ottenere il Risultato di Combattimento. L'effetto verrà indicato dalla colonna che porta il numero dato dalla somma delle diverse Combattività degli avversari. Puoi ferire soltanto una persona per ogni scontro, e a volte il testo specifica quale. Altrimenti devi decidere tu a quale avversario mirare, ma *prima* di gettare i dadi e di calcolare il Risultato di Combattimento.

Registrazione dei risultati

Quando procuri una ferita all'avversario, segnala nel segmento (o nei segmenti) relativo(i) alla zona colpita secondo l'ordine descritto sopra, e modifica i punteggi delle Caratteristiche, se necessario. Usa sempre una "x" per segnare le ferite, a meno che non siano presenti indicazioni diverse. A volte infatti puoi riportare ferite particolari. Chi riporta una ferita "KO", in qualsiasi area, è sconfitto: non significa comunque che sia stato ucciso, ma semplicemente sopraffatto da un avversario più forte o più fortunato. A volte dovrai anche tener conto del numero di scontri necessari per il combattimento: ricor-

da, ogni attacco corrisponde ad uno scontro. Il testo ti dirà quando è il caso di tener conto del numero di scontri e fornirà una serie di caselle da spuntare (una per ogni scontro). Ciò avviene perché altre persone o altri eventi potrebbero inserirsi nel corso di un combattimento.

Eliminazione delle ferite

Quando hai riportato diverse ferite l'avversario ha maggiori probabilità di sconfiggerti, perché deve infliggerti un numero sempre minore di ferite per arrivare al "KO". Quando vedi il simbolo del Risanamento accanto al testo, puoi provare ad usare questa Caratteristica per guarire alcune delle ferite riportate fino a quel momento.

Sconfitta simultanea

Poiché entrambi i partecipanti al combattimento possono venire feriti durante lo stesso scontro, è possibile anche che entrambi siano sconfitti contemporaneamente. Si parla allora di sconfitta simultanea. Per vedere chi è effettivamente il vincitore, controlla innanzitutto se dovevi combattere ancora con qualcuno; in questo caso sarai sconfitto prima di poterti riprendere. Allo stesso modo, se sono presenti i tuoi amici, saranno loro a venire in tuo aiuto e a impedire all'avversario di tornare all'attacco. Se invece tu e il tuo avversario eravate soli, hai la possibilità di gettare i dadi per cercare di risanare qualche ferita prima che il tuo avversario si riprenda. Se riesci a risanare almeno una ferita, ti riprendi e puoi sconfiggere il nemico. È l'unico caso in cui puoi tentare di risanare le ferite senza che il testo dia istruzioni specifiche.

Combattimenti particolari

In certe occasioni dovrai affrontare gli avversari in una situazione insolita. In casi del genere, eventuali modifiche alle regole descritte nell'introduzione verranno indicate nel testo. Ad esempio, potrai trovarti a combattere contro un avversario a cavallo, quindi più alto di te. Per questo motivo non potrai colpirlo alla testa, e probabilmente il paragrafo ti dirà che eventuali ferite alla testa dovranno essere ignorate e considerate colpi a vuoto.

OGGETTI

La sezione "Oggetti" del Foglio d'Identità è suddivisa in due colonne. La prima è per gli "Oggetti Comuni", cioè le attrezzature che Robin Hood porta con sé di solito. Più avanti troverai un elenco di oggetti di questo tipo: potrai sceglierne tre. Nel corso dell'avventura potrai trovarne altri o perdere quelli che hai già. Se ciò dovesse accadere, segna tutte le modificazioni sul Foglio d'Identità. Non puoi avere più di cinque Oggetti Comuni per volta.

La seconda colonna è per gli "Oggetti Speciali". Inizi con uno di questi oggetti: la spada magica Albion. Potrai ottenerne altri o perdere quelli che hai, come già detto sopra.

Accanto a queste due colonne ne troverai una terza, con l'indicazione "Compagni"; qui sono elencati gli altri componenti della tua banda, gli "allegri compagni della foresta" che hanno condiviso con te tante avventure: la tua innamorata Marion, il fedele Little John, frate Tuck e tanti altri.

Nel corso dell'avventura i compagni potranno andarsene o separarsi da te, e in tal caso dovrai segnare chi è presente e chi è assente.

Se vai in missione da solo, puoi spuntare la casella "Solo", per ricordare più facilmente; e se dovessi incontrare nuovamente gli amici, saprai chi era con te prima che tu li lasciassi.

Alcuni paragrafi ti chiederanno di fare una scelta, a seconda che tu abbia o no con te un determinato

oggetto o un determinato compagno. Potrai accertarte-ne con un rapido controllo sull'elenco degli Oggetti o dei Compagni sul Foglio d'Identità.

Oggetti Comuni
Inizi con un *pugnale* e con un *arco lungo completo di frecce*. Inoltre puoi prendere tre degli oggetti seguenti:

Cavallo*
Spada
Crocifisso d'argento
Borsa di monete d'argento
Corda
Otre di vino
Bastone
Ampio mantello
Borsa di erbe**

*La presenza di un cavallo sulla lista degli Oggetti indica che hai la possibilità di avere un cavallo a disposizione (immaginalo legato da qualche parte al sicuro, nella Foresta di Sherwood): non puoi perderlo come accade per gli altri oggetti.
**Puoi usare le erbe *ogni volta* che getti i dadi per il Risanamento; esse ti permettono di avere 3 punti in più. Cancellale quando le hai usate.

Puoi avere anche più di un esemplare di uno stesso oggetto.

Oggetti Speciali

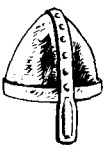
Inizi con un Oggetto Speciale: Albion. È una spada magica forgiata dal leggendario Wayland il Fabbro. In origine faceva parte di sette spade dotate del Potere della Luce e delle Tenebre, ma ora è l'unica superstite. Ti è stata donata da Herne il Cacciatore.

POTERE DELLA LUCE E DELLE TENEBRE

Poiché tu sei Robin Hood, figlio di Herne e protettore della Foresta di Sherwood, hai un potere speciale: il Potere della Luce e delle Tenebre. Sei stato prescelto da Herne proprio per questo, e questa dote può aiutarti quando sei nei guai. Un uso troppo frequente, tuttavia, può esporti alla corruzione da parte delle Forze delle Tenebre.

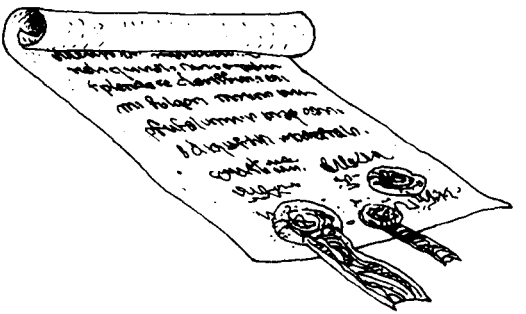
Nei Librogame della serie "Robin Hood" il personaggio inizia l'avventura con 5 punti di Potere della Luce e delle Tenebre (abbreviato in "Potere" nel testo). Nel corso del gioco è possibile guadagnare punti, "spenderli" per aiutare il tuo personaggio in situazioni pericolose, o addirittura perderli per un uso sconsiderato o per cattivi consigli. Alla fine del racconto, il numero dei punti di Potere della Luce e delle Tenebre rimasti al personaggio verrà utilizzato per stabilire la tua bravura. Se giochi più di una volta, cerca di migliorare il punteggio e di trovare una soluzione migliore al mistero de *La Spada del Templare*.

Se perdi tutti i punti di Potere non hai più il Potere della Luce e delle Tenebre, e perdi tutti i compagni, mentre Herne chiama un nuovo eroe al tuo posto. Per te il gioco è finito...



FALLIMENTO

Può capitare che tu non riesca a terminare con successo l'avventura. Potresti non avere più tempo, o essere catturato, oppure venire sopraffatto da qualche entità malefica. Ogni volta che ciò accade e trovi la parola "FINE" hai fallito la missione. Ma non perderti d'animo: puoi ritentare, creando un nuovo personaggio o continuando con lo stesso. Se usi lo stesso, cancella tutti gli Oggetti Speciali tranne Albion e scegli tre Oggetti Comuni. Ricominci inoltre con 5 punti di Potere. Ricorda di sfogliare il libro e di cancellare eventuali segni fatti nei paragrafi, ad esempio se hai combattuto con qualcuno e l'hai ferito.



1

Sono tempi fortunati, questi, per la Foresta di Sherwood; tutti sanno che la foresta è il regno di Robin Hood, ma i ricchi sono ugualmente tanto incauti o sciocchi da addentrarsi tra i sentieri ombrosi. La tua carriera di rapinatore non è mai stata tanto fulgida: mercanti, ecclesiastici e nobili hanno dovuto rinunciare a parecchio denaro, e da alcuni mesi i villaggi che hai giurato di proteggere se la passano davvero bene.

Hai raggiunto una fama tale che solo pochi osano opporsi a te. Quelli che derubi ti consegnano i loro averi senza protestare, poiché temono la sinistra reputazione degli implacabili fuorilegge di Sherwood. È dalla fine di maggio che non incroci la spada con un avversario degno di questo nome, e ora le prime tinte dorate dell'autunno colorano la foresta.

Inoltre sono mesi che il tuo nemico numero uno, lo Sceriffo, non tenta di catturarti. Si tiene alla larga dalla foresta e fa scortare i suoi esattori delle tasse da numerosi soldati; sembra disposto a lasciarti in pace, almeno per il momento.

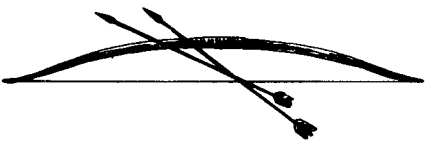
Anche la giornata di oggi non si presenta diversamente dalle altre. Il sole sorge nel cielo limpido, e senti che l'aria è fresca e pungente, quasi un preannuncio dell'inverno ormai prossimo. L'alito gelido del vento dona energia e allegria alla tua banda di fuorilegge. Little John e Much prendono in giro Tuck, che ultimamente è ingrassato ancora. Scarlet è intento a oliare la spada, ma sembra di buon umore. Persino Nasir, il laconico assassino saraceno, sorride agli scherzi dei compagni.

"Quand'è stata l'ultima volta che ti sei visto i piedi,

Tuck?" gli chiede Little John, punzecchiandogli la pancia.
"Il buon Signore ha detto: 'Beati quelli che hanno fame e sete della giustizia, perché saranno saziati' " risponde Tuck in tono severo. "Se Egli non avesse voluto che mangiassimo, non ci avrebbe dato l'appetito".
"Beh, hai molto di cui ringraziarlo. Che ne pensi, Nas? Hai mai visto una persona più grassa?"
Il Saraceno aggrotta le sopracciglia con aria seria e riflette sulla domanda.
"C'era una volta un cammello..." comincia.
"Che cos'è un cammello?" chiede Much.
Ma Marion si alza in piedi: "Basta" dice, "lasciate in pace il povero Tuck. Mi sembrava che oggi dovessimo sorvegliare la strada di Londra. Se è così, dovremmo essere già in marcia".
Little John sorride e fa un inchino burlesco. Will Scarlet alza gli occhi dalla spada.
"Pronti a partire?" chiede. Spontaneamente, tutti gli sguardi si posano su Tuck, e anche tu non puoi fare a meno di pensare a un grosso barile.
In breve nella radura echeggiano risate, e anche Tuck si unisce al buonumore.
Grazie ai suggerimenti di Marion, poco dopo siete sulla strada di Londra, per tendere un'imboscata. Di solito ci sono abbastanza viaggiatori per rendere interessante... e fruttuoso un giorno di attesa.
Poco dopo vedete avvicinarsi un gruppo di viaggiatori dall'aria promettente. Dal tuo nascondiglio scorgi un cavaliere che avanza orgoglioso, affiancato da una guardia a cavallo. Il cavaliere reca la tipica croce rossa

in campo bianco dei Cavalieri Templari, mentre il sergente porta lo stemma del Re; sono scortati da una squadra di soldati. Man mano che si avvicinano, noti gli scrigni che il Templare porta sul cavallo, dietro di sé. A quanto pare vi siete imbattuti ancora una volta in un uomo ricco, al quale potete "chiedere" un'offerta per i poveri. Vi preparate all'imboscata.

Se restate nascosti fra gli alberi e cercate di colpire gli uomini con le frecce, vai al **128**.
Se saltate fuori con la spada sguainata e ordinate loro di consegnarvi il denaro, vai al **211**.



2

Esci di corsa dagli alberi, gettandoti proprio davanti al sacerdote. Lo saluti brandendo la spada. "Ah, Padre! C'è un pedaggio da pagare, su questa strada, lo sai? Ho..." Stai quasi per dirgli dei tuoi amici armati d'arco nascosti fra gli alberi, quando il sacerdote estrae una grande mazza di legno dal mantello e sprona l'asino verso di te. Lo spettacolo dell'ecclesiastico infagottato che cerca di colpirti dalla groppa della sua cavalcatura è ridicolo, ma non lo è la mazzata che ti arriva addosso. L'uomo è troppo vicino perché i tuoi amici riescano a colpirlo, quindi devi difenderti da solo.

Sacerdote:
Combattività 4

Se vinci tu entro 3 scontri, vai al **65**.
Se vince lui, vai al **174**.
Se il combattimento dura più di 3 scontri, vai al **346**.

☐☐☐

3

Svolti un angolo e vai quasi a sbattere contro un uomo; indietreggi rapidamente, ma per fortuna quello sta aprendo il chiavistello di una porta e ti volta le spalle, quindi puoi sbirciare da dietro l'angolo e vedere meglio chi è. Resti a bocca aperta quando capisci che si tratta del Cavaliere Templare che hai incontrato sulla strada. Lo riconosci dal mantello bianco con la croce rossa, dalla cotta di maglia e dal fodero della spada che porta al fianco.

Vai al **350**.

4

"Cosa vuoi?" chiedi, entrando nel cerchio dei monoliti. "Non sono qui per rispondere a domande sciocche" risponde il cavaliere, in tono severo. Inizia a girare in tondo con la spada puntata, pronta a parare o a colpire.

Tu assecondi i suoi movimenti, concentrandoti attentamente, in una lenta danza di morte.

Se lo attacchi da solo, vai al **251**.
Se chiami a raccolta gli amici (sempre che siano con te) e lo attacchi assieme a loro, vai al **315**.
Se cerchi di carpirgli maggiori informazioni, vai all'**81**.

5

William ti dice che a Nottingham stanno aspettando un cavaliere che deve portare la caparra. Il denaro andrà poi consegnato al Vescovo fra qualche giorno, per suggellare il contratto. A quanto capisci anche Cloudesley deve avere qualche affare con i Templari, ma non è disposto a discuterne con te, e tu con molto tatto ti astieni dal fargli altre domande. Poco dopo prende congedo da tutti voi, assicura Clim che lo rivedrete presto e se ne va.

Vai al **199**.

6

Esamini i dintorni alla ricerca di un nascondiglio: una sporgenza rocciosa, un boschetto, qualsiasi cosa. Poi scorgi un riflesso metallico dietro un albero e distingui la sagoma di un uomo, avvolto in un mantello con cappuccio, con la spada in mano. Aguzzi la vista e ti accorgi che il bosco brulica di uomini. La collinetta è già circondata per metà, ma hai ancora il tempo di scappare se torni sui tuoi passi. Discendi furtivamente la collina e confabuli frettolosamente con i compagni. Tutti concordano che dividendovi avrete maggiori pos-

sibilità di fuggire, e che vi ritroverete al campo verso sera.
I tuoi amici si dileguano nel bosco tra la nebbia, e tu segui una via tortuosa per confondere gli eventuali inseguitori, addentrandoti nella foresta.

Segna sul Foglio d'Identità che sei solo.

Vai al **378**.

7

Poco dopo la porta si apre e compare un uomo in tonaca nera, che tiene in mano una candela sgocciolante e ti guarda dallo spiraglio.
"Chi sei?" ti chiede. "Che cosa vuoi, a quest'ora di notte?" Sembra seccato e irritato dalla tua visita. Quando chiedi di vedere il Vescovo, l'uomo ti guarda torvo e dice: "Sua Eccellenza è in preghiera. Non puoi vederlo questa sera". Fa per chiudere la porta, ma tu alzi una mano e spieghi che si tratta di una questione urgente. L'uomo ti squadra da capo a piedi, e pensi che forse dovrai riunirti ai compagni e ritentare domani.
Getta i dadi per il Fascino; se hai la pergamena, aggiungi 4 punti.

Se ottieni - 2 o meno, vai al **158**.

Se ottieni - 1 o più, vai al **302**.

8

Il Sentiero Nascosto è uno dei sentieri utilizzati dagli spiriti e da altri esseri dell'"altro mondo". Pochi credono all'esistenza di questi sentieri e di questi esseri, ma chi può essere sicuro che non esistano?

Il Sentiero Nascosto passa attraverso il "Cuore dell'Inghilterra", dove si dice dimori l'antico fabbro mistico, Wayland. Wayland ha forgiato la tua spada, Albion, dotata del Potere della Luce e delle Tenebre. Sicuramente uno come Wayland il Fabbro avrà sentito parlare della lama nera del Templare.
Se decidi di intraprendere questo viaggio, impiegherai parecchi giorni a portarlo a termine: quindi dovresti rivedere gli amici prima di partire.

Vai al **316**.

9

Estrai la freccia bianca dalla faretra, l'incocchi e tiri. La freccia punta dritta al cuore del Templare, ma non colpisce il bersaglio; con un colpo di spada, infatti, il cavaliere l'allontana.
Poi si avventa su di te, e hai appena il tempo di gettare via l'arco e di sguainare Albion prima che ti sia sopra, con la lama nera che sprizza scintille quando colpisce la tua.

Segna 1 ferita al corpo.

Se il colpo ti ha sconfitto, vai al **163**.
Altrimenti, se chiami a raccolta gli amici (ammesso che siano presenti) e lo attaccate tutti assieme, vai al **315**.
Se lo attacchi da solo, vai al **251**.

10

Arranchi lungo la strada di Nottingham, con l'arco a tracolla sopra la tunica con le insegne del Re. Dopo un paio d'ore di cammino giungi alle porte della città, dove

sono appostati numerosi soldati. Sono più numerosi del solito, e controllano tutti coloro che vogliono entrare in città. Ti avvicini con passo baldanzoso e chiedi che ti lascino passare, poiché sei in missione per conto del Re.

"Bene, bene, vediamo, vediamo!" dice il sergente di guardia alla porta. "Ecco qui un messaggero del Re, a piedi, e armato di arco lungo. Sei venuto a piedi da Londra per un *affare urgente*, non è vero?"

Vai al **71**.

11

Baldric pensa che dovrebbe venire anche lui, ma tu dici a Bryn, il servo del prebendario, che verrà tra poco. Bryn è lievemente sorpreso, ma acconsente a portarti alla Casa di Pietra, dove risiede Padre Losoard.

Ti fa strada lungo un sentiero illuminato dalla luna, che passa attraverso campi in ombra e accanto alle sagome di animali addormentati. La luna si riflette su uno stagno, dietro alla grande Casa di Pietra con il cortile chiuso da mura. Una volta entrati nel cortile Bryn ti conduce fino ad una porticina, dove ti accoglie una domestica che ti accompagna su per una rampa di scale coperte.

Vai al **285**.

12

Riesci ad aprire la porta, ed entri in una stanza che è chiaramente un magazzino; non ci sono finestre, ma alla luce che entra dalla porta vedi casse, scatole e balle di tessuto sugli scaffali. Entri e chiudi la porta dietro di te; gradualmente i tuoi occhi si abituano all'oscurità, e sposti alcune casse di seta e broccato per crearti un nascondiglio perfetto. Puoi anche cambiare la tua livrea piuttosto vistosa con alcuni rozzi abiti da servitore presi in una delle scatole.

Segna il nascondiglio sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Se vuoi esplorare il castello senza un piano preciso, vai al **246**.
Se vuoi spendere un punto di Potere, vai al **254**.

13

Segui il corso di un torrentello che scende gorgogliando nella valle. Non ci sono sentieri, e non vedi traccia del passaggio di altre persone. Dopo un po' che cammini, scorgi una macchia di pini davanti a te. Una figura a cavallo sbuca dagli alberi, e quando si avvicina ti accorgi che si tratta di una donna dai capelli scuri, di stupefacente bellezza. Sebbene il cavallo venga nella tua direzione al piccolo galoppo, la donna riesce a non rovesciare il contenuto di una ciotola che tiene in mano. Non dice nulla, ma intinge un dito nella ciotola e fa l'atto di spruzzarti; alzi istintivamente la mano come per parare un colpo, e senti una goccia umida sul palmo

della mano. La donna ride, volta il cavallo e fugge giù per la valle.

Se prosegui il viaggio, vai al **171**.
Se insegui la donna, vai al **288**, se sei a piedi; se sei a cavallo, getta i dadi per controllare la tua capacità di Equitazione.

Se ottieni 0 o meno, vai al **355**.
Se ottieni 1 o più, vai al **206**.

14

Ingran de Blois:
Combattività 7

Se vinci tu,
vai al **72**.
Se vince lui,
vai al **310**.

15

Chiunque abbia fabbricato questa scatola conosceva certamente il proprio mestiere; la serratura nascosta mette infatti a dura prova le tue capacità di scassinatore. Lo scrigno ingioiellato ti affascina a tal punto che non senti un rumore di passi avvicinarsi lungo il corridoio, finché la porta della stanza di Sir Roger non viene spalancata da una guardia. L'uomo lancia un'esclamazione appena ti vede, e dà l'allarme prima che tu possa reagire.
Tronchi il suo grido d'allarme con Albion, e quando la

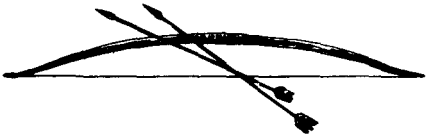
guardia crolla al suolo ti infili nel corridoio.

Controlla l'elenco degli Oggetti Speciali; se trovi il segno #, vai al **168**.
Altrimenti, se intendi fuggire dalla porta principale, vai al **212**.
Se invece torni al tuo nascondiglio (ammesso che ne abbia uno) e aspetti il mattino seguente, vai al **365**.

16

I massicci monoliti di granito sono tutti irregolari e coperti di muschio; formano un cerchio del diametro di circa 12 metri, e fanno pensare a nove gigantesche danzatrici tramutate in pietra. Herne è legato alla Fanciulla che si trova sul lato opposto del cerchio rispetto a te; il Templare attende al centro, con la spada appoggiata al fianco.

Se vuoi usare uno dei tuoi oggetti, vai al **142**.
Se lo chiami e ti avvicini cautamente, vai al **4**.
Se lo attacchi da solo, brandendo Albion, vai al **251**.
Se lo attacchi assieme agli amici (sempre che siano con te), vai al **315**.



17

Nottingham è affollata, e non soltanto dagli abitanti; è chiaro che lo Sceriffo nutre ancora qualche speranza di riprenderti, quindi ci sono molte pattuglie in giro. Forse lasciare la città sarà più difficile di quanto pensavi.
Ti infili in un edificio cadente, dall'aria squallida; è una taverna, frequentata dai bevitori più miseri e senza pretese. Stai per andartene quando vedi due uomini che litigano in una nicchia scura; una delle voci ti suona familiare.

Se hai la cotta di maglia di Clim, vai al **304**.
Altrimenti, vai al **295**.

18

Segna sul Foglio d'Identità che sei solo.

La foresta pullula di vita mentre vaghi fra gli alberi, alla ricerca di uno dei luoghi sacri in cui Herne talvolta appare per parlarti. Il sole brilla fra le foglie ingiallite delle querce e dei faggi.
Dopo essere arrivato a una certa fonte e aver aspettato

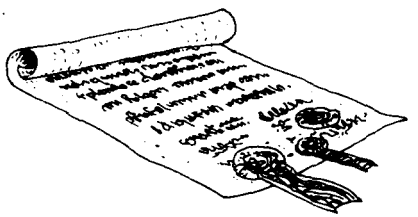
inutilmente Herne, decidi di andare all'Albero di Harold. Ora è soltanto un ceppo, ma mantiene ancora la particolare forma di testa di cavallo, emblema del vecchio re.
Getta i dadi per verificare il tuo Orientamento.

Se il Numero di Controllo è -3 o meno, vai al **287**.
Se è da 0 a -2, vai al **165**.
Se è 1 o più, vai al **69**.

19

Giaci a terra contuso, pieno di lividi e di ferite, e vedi il soldato mentre cade sotto la scimitarra di Nasir. Poi senti uno strano pulsare nella testa e il mondo si mette a girare. I tuoi amici fuggono...

Vai al **313**.



20

Ti rendi conto di poter seguire almeno in parte il percorso fatto dall'agente dello Sceriffo tagliando per la campagna, fino a raggiungere una delle strade vere e proprie che attraversano la Foresta di Sherwood. Là avrai la possibilità di ottenere notizie più fresche sul suo conto. Assieme ai tuoi amici raggiungi ben presto la strada e punti verso nord. Vi tenete sul margine della strada, pronti a evitare eventuali problemi. L'incontro di

Baldric con gli uomini dello Sceriffo vi ha messo in guardia.
Dopo qualche miglio arrivate a un incrocio, dove sorgono alcune bancarelle. Da una parte c'è anche una grande tenda azzurra, sulla quale sventolano alcuni vessilli; con preoccupazione, noti che recano i colori dello Sceriffo.

Se evitate l'accampamento e vi dirigete verso Scroby per i boschi, vai al **198**.
Se lasci qui i tuoi amici e vai ad esplorare l'accampamento, vai al **79**.

21

Il liquido infuocato quasi ti strozza, e avverti una sensazione di bruciore che si propaga dal palato a tutta la gola.
L'uomo ti assesta una pacca sulla schiena e sghignazza: "Ti è piaciuto il nostro vino di mirtilli, eh?"
Ti sembra che quell'uomo peloso possa esserti utile, nonostante lo stato di semiubriachezza e la rozzezza dei modi. Quando gli chiedi se c'è un posto dove sedersi, ti conduce in una stanzetta, poco più di un'alcova chiusa, nella quale ci sono alcuni sgabelli e un tavolo attaccato al muro. Forse riuscirai a farti dire da quest'uomo dove puoi nasconderti, qui nel castello, e dove puoi trovare altri vestiti per essere più simile ai servi.

Se bevi qualcosa alla svelta e poi lo saluti, attraversando la cucina e prendendo il corridoio che si trova al di là, vai al **358**.
Se invece vuoi rivelargli la tua identità, getta i dadi per

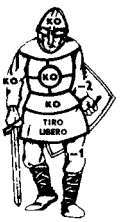
mettere alla prova il tuo Fascino; se hai un otre di vino, puoi offrirlo all'uomo e ridurre di 4 punti il Numero di Controllo (ricordati di cancellare l'oggetto dalla lista).

Se ottieni 0 o meno, vai al **121**.
Se ottieni 1 o più, vai al **35**.

22

Clim finisce presto a terra, perdendo sangue da numerose ferite al braccio, alla coscia e alla guancia. Tu e i tuoi compagni immobilizzate due dei guardaboschi e vi riprendete le armi sequestrate. Mentre gli altri ti proteggono dagli sconosciuti, chiami Cloudesley e lo distrai, permettendo così a Clim di fuggire. Ora però devi affrontare il guardiano infuriato.

William di Cloudesley:
Combattività 9
William ha già riportato 1 ferita alla gamba e 2 al corpo nel combattimento con Clim.



Se vinci tu, vai al **196**.
Se vince lui, vai al **400**.

23

Le altre guardie si ritirano spaventate; adesso puoi tornare indietro lungo la strada, fino alla locanda,

oppure puoi attaccarle, così potrai proseguire per Nottingham quando torna Clim.

Se torni alla locanda, vai al **222**.
Se attacchi le guardie superstiti, vai al **45**.

24

Ti lanci l'oggetto scelto dietro le spalle e continui a correre. La manovra però non funziona, e i segugi non rallentano nemmeno. In breve ti sono addosso; avverti uno spostamento d'aria e qualcosa di pesante ti colpisce alla schiena e ti getta a terra. Le ultime cose che vedi sono un paio di enormi occhi rossi e le mascelle coperte di bava di un segugio.

Vai al **400**.

25

Il *bluff* non ha funzionato, e le guardie si accorgono che non sei un servo; devi affrontarle per scappare.

Guardie della porta:
Combattività 4 ciascuna

Se le vinci entrambe
entro 5 scontri, vai al **159**.
Se vincono loro,
vai al **281**.
Se il combattimento dura per
più di 5 scontri, vai all'**82**.

☐☐☐☐☐

26

È difficile capire se è il caso di fidarsi di costui. Sebbene abbia passato da parecchio la mezza età, negli occhi gli

brilla una luce di gioventù; e i suoi modi allegri comunque rendono difficile sospettare di lui. Inoltre il suo nome ha l'effetto di un campanello; senti che un ricordo ti rode il cervello, una storia quasi dimenticata. Ma riguardo a che cosa?

Se lo perquisisci per togliergli il denaro, gli prendi tutto quello che ha e lo mandi per la sua strada, vai al **271**.
Se lo tratti con sospetto e lo interroghi sui suoi affari, vai al **299**.
Se per il momento lo accogli, cercando di ricordarti la storia che lo riguarda, getta i dadi per controllare le tue capacità di Poesia.

Se il Numero di Controllo è -1 o meno, vai al **345**.
Se è 0 o più, vai al **259**.

27

"Su Elidor ho inciso alcune rune, come su Albion. Esse sono il segreto del suo potere: 'Colui che mi porta non presterà falsa testimonianza'. Ricordatene nel momento del bisogno: colui che porta quella spada non può mentire. Ora devi andartene".
Esci di corsa dalla grotta e rimani per un po' al sole, sbattendo le palpebre. L'aria ti sembra fresca e pulita, dopo il fumo di carbone della forgia.

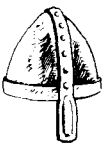
Se torni sui tuoi passi, verso Sherwood, vai al **166**.
Se segui la strada, vai al **308**.

28

Esci dalla locanda, con l'impressione che questa non sia proprio la tua giornata. Ora devi cercare di lasciare la

città con il travestimento che hai addosso, e affidarti alla fortuna per ingannare le guardie della porta. Ti fermi dentro un portone poco lontano dalla postazione delle guardie, quando qualcosa, molto vicino a te, ti fa sussultare.
Getta i dadi per controllare il Travestimento.

Se ottieni -2 o meno, vai al **317**.
Se ottieni -1 o più, vai al **185**.



29

Fissi il nuovo venuto e gli dici: "Viviamo in tempi pericolosi, amico, e non possiamo mai fidarci completamente di nessuno. Forse avrai la gentilezza di dire a tutti noi chi sei e che cosa ti porta da queste parti".
Getta i dadi per controllare il tuo Fascino.

Se ottieni 0 o meno, vai al **347**.
Se ottieni 1 o più, vai al **292**.

30

Sembri andare a genio al vecchio, che si presenta come Denis di Norton.
Lo conduci sul lato più silenzioso della baracca e gli chiedi se di recente siano passati uomini dello Sceriffo, in particolare messaggeri.
"Non è passato nessuno, oltre alle guardie, anche se

oggi è arrivata una coppia di persone. Ah, e una ieri". Insisti per ottenere maggiori informazioni. "Soggiornano tutti nel padiglione laggiù", e così dicendo indica la grande tenda azzurra. "Tra un po' andrò a servirli, come ho fatto per pranzo".
Inventi la storia di una spilla di tua madre rubata da uno degli uomini dello Sceriffo, e dichiari che gli stai dando la caccia. Denis ti dà alcune notizie sui forestieri:
"Saranno tutti fuori dal padiglione per mangiare. C'è Ingran, il più vicino da questa parte; poi, accanto a lui, in un altro settore diviso da una tenda, c'è Fredegis, un messaggero, credo; accanto al vecchio ecclesiastico e al sergente, c'è Haldane il Mazziere".
Ringrazi Denis per le informazioni e aspetti finché gli uomini dello Sceriffo hanno terminato il pasto, bevendo birra leggera.

Vai al **173**.

31

All'estremità opposta della galleria c'è un'altra porta, che si apre su un corridoio. Con le dovute cautele entri nel corridoio e lo percorri. Le pareti sono di fredda pietra, imbiancata a calce, e la tecnica di costruzione ti indica che questa è una delle parti più antiche del castello. Dopo un po' ti imbatti in un'altra porta ancora, coperta da una tenda.
Sbirci all'interno e vedi una cappella, con alcuni banchi, un altare sormontato da una croce, un piccolo pulpito e finestre lunghe e strette. L'ambiente è illuminato soltanto da una coppia di candele, ma è chiaramente

visibile la figura del Templare con la sua tunica bianca, inginocchiato nel primo banco, con le mani strette sull'elsa della strana spada con la lama nera che tiene verticalmente davanti a sé.

Forse è giunto il momento di affrontare il monaco-cavaliere e di conoscere il motivo della sua presenza qui.

Se ti avvicini al cavaliere per affrontarlo, vai al **306**.
Se ti nascondi nell'ombra accanto all'ingresso della cappella per vedere cosa farà dopo le preghiere, vai al **179**.

32

Poco più in là vedi stagliarsi all'orizzonte una sagoma familiare. È una figura umana, dal cui capo spuntano

maestose corna di cervo. Corri verso di essa, ma appena ti avvicini la figura scompare oltre la cima della collina. Quando raggiungi l'altura vedi i boschi che si estendono sotto di te, ma non c'è segno di Herne. Alcune tracce, piuttosto vaghe, portano giù nel bosco, quindi decidi di seguirle.
Getta i dadi per controllare l'Orientamento.

Se ottieni 0 o meno, vai al **318**.
Se ottieni 1 o più, vai al **189**.

33

Altre guardie entrano nella stanza mentre combatti, perciò prendono rapidamente il sopravvento e ti lasciano a terra privo di sensi. Quando rinvieni sei pieno di lividi e botte, e ti trovi di nuovo nelle segrete. Di Clim non c'è traccia.

Vai al **333**.

34

"Per l'amore di Cristo, di cui sono soldato. C'è un solo Dio e l'uomo non dovrà adorarne altri". Afferra la spada

nera con entrambe le mani e ti sferra un colpo violentissimo, che ti getta fuori dal cerchio di monoliti.

Segna 1 ferita al corpo.

Se non sei stato sconfitto, e se su Albion sono incise le rune rosso sangue, vai al **251**.
Altrimenti, vai al **163**.

35

L'uomo barbuto fa un salto indietro quando gli riveli chi sei, e ti guarda inorridito. Quando parla, la voce gli trema.
"Cosa? Oh, Santi del Paradiso. Stai cercando di portarci alla morte? Non vogliamo conoscere quelli della tua razza: ci porterai solo guai". L'uomo ormai si è messo a strillare, e in pochi attimi nelle cucine si scatena un tumulto.
C'è una sola cosa da fare: tentare la fuga. Spingi da una parte l'uomo barbuto, ma ora devi decidere qual è la via migliore per uscire dalla cucina.

Se torni di nascosto nel cortile, vai al **319**.
Se prosegui fino al corridoio, vai al **284**.

36

Lo sconosciuto accetta le tue scuse, ma non sembra soddisfatto. Si rivolge a Clim e dice: "È chiaro che non sono il benvenuto nella tua attuale compagnia, Clim, quindi me ne andrò per la mia strada. Ma sono sicuro

che ci ritroveremo fra pochi giorni".
Clim annuisce e lo saluta; William si mette l'arco di traverso sulla schiena e lascia la locanda.

Vai al **199**.

37

Finalmente arrivi all'Abbazia di Rufford; è un piccolo edificio abitato da non più di due dozzine di monaci e da alcuni frati laici che non hanno ancora preso i voti definitivi. È uno di questi ad accoglierti sulla porta, dopo che hai lasciato gli amici ad aspettare nella foresta. "Buon giorno" dice con voce amichevole. "In che cosa posso aiutarti, signore?" Gli spieghi perché sei venuto e gli chiedi di parlare con l'Abate o con il Frate Bibliotecario.
"Oh, povero me. Temo che non sarà possibile, per il momento" si scusa l'uomo. "Tutti i fratelli hanno fatto voto di silenzio fino alla festa di San Michele, in segno di devozione. Cercano di aiutare Lady Margaret a intercedere per il defunto marito, il Signore di Cannock, ma saranno necessarie lunghe preghiere per salvargli l'anima, temo; in ogni caso, dobbiamo tentare".
Senza il loro aiuto non c'è modo di trovare ciò che cerchi, quindi torni deluso dai tuoi amici.

Se prosegui per Gatham, vai al **93**.
Se invece cambi idea e decidi per un'altra soluzione, se hai la Freccia Bianca e vuoi usarla, vai al **340**.
Se cerchi il "Cuore d'Inghilterra" vai al **226**.
Se cerchi Baldric, vai al **107**.

38

Una ferita guarisce immediatamente, quindi non sei più sconfitto, ma devi riposare prima di continuare. I guardaboschi avanzano e ti cercano, e solo l'abilità e un po' di fortuna potranno aiutarti a restare nascosto.
Getta i dadi per mettere alla prova la tua Destrezza; se eri stato sconfitto al primo colpo, sottrai 4 punti al punteggio di base.

Se ottieni -1 o meno, vai al **324**.
Se ottieni 0 o più, vai al **209**.

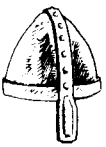
39

Pensi al modo di risolvere la grave situazione di Gatham. Se il Diritto Canonico, la legge della Chiesa, è così ben distinto dalla Giustizia della Contea, amministrata dallo Sceriffo, di certo qualche suo cavillo potrebbe aiutare il paese, attualmente proprietà della Chiesa. Lo chiedi a Padre Losoard.
"Forse sì... potresti aver ragione" risponde. "Se si riuscisse a dimostrare che la vendita era contraria agli interessi della Chiesa, il Tribunale Ecclesiastico potrebbe annullare l'accordo. Ma un'azione del genere costerebbe molto, perché il Vescovo non patrocinerebbe il caso. Gli abitanti del villaggio dovrebbero cercarsi un avvocato".
Dici a Losoard che non ci sono problemi: potrai aiutarli abbastanza facilmente, per quanto riguarda il denaro. Il sacerdote appare compiaciuto, ed è chiaro che tiene alla gente di Gatham più di quanto non dimostri. Ora che sei in grado di dare nuove speranze agli abitanti, puoi tornare a Sherwood.

Durante il cammino, all'improvviso hai una visione del Cavaliere Templare che brandisce la spada nera: il significato della visione è evidente: devi trovare una risposta all'enigma che quell'uomo rappresenta.

Segna sul Foglio d'Identità che hai deferito il caso al Tribunale Ecclesiastico.

Vai al **113**.



40

Attiri l'attenzione della guardia; susciti la sua curiosità e l'uomo si avvicina alla cella e ci gira intorno, fino ad arrivare alla griglia. Speri che non si aspetti di veder sbucare qualcuno proprio sotto il suo naso, così ti sarà più facile sbarazzarti di lui.
Mentre sei appollaiato precariamente sulle spalle di Clim, la guardia appare proprio sopra di te.
Getta i dadi per la Combattività Corpo a Corpo; se hai i pesi di piombo, guadagni 1 punto.

Se ottieni -3 o meno, vai al **194**.
Se ottieni da -2 a +2, vai al **312**.
Se ottieni +3 o più, vai al **157**.

41

Il percorso che hai scelto per andare a Gatham lascia fuori le strade principali della Foresta di Sherwood, e segue sentieri e mulattiere più stretti e meno frequentati.

Gatham è soltanto un piccolo villaggio, e il suo unico collegamento con il mondo esterno è costituito da una carrareccia, ma la sua gente è gente di Sherwood, e condivide il tuo rispetto per la foresta e per Herne, il suo protettore.

La manciata di capanne e di case sorge in una radura, all'interno di una valle riparata. Le colline da entrambi i lati sono coperte di alberi che fiancheggiano anche le rive di un allegro torrente. Gli abitanti allevano mucche e maiali e coltivano diversi campi sull'altro lato della valle, dove i pendii delle colline sono più soleggiati e meno ripidi.

Quando attraversi il torrente in un guado poco profondo, alcuni bambini corrono a salutare te e i tuoi compagni. Li seguono a breve distanza uomini e donne, fra cui Baldric, che si presenta.

"Dio vi benedica tutti per essere venuti, e che Herne vi protegga. Io sono Baldric, e questa è Gatham. I miei compaesani mi avevano mandato dal Vescovo perché ci proteggesse, ma non ho potuto fare molto; ci ha pensato lo Sceriffo!" Baldric si interrompe all'improvviso, vedendo che siete tutti stanchi e assetati per il viaggio.
"Venite a rinfrescarvi un po'" vi invita. Vi conduce nella sua casa, un edificio modesto costituito da una grande stanza, più un fienile con un divisorio che chiude la stalla all'estremità opposta.

Vai al **362**.

42

È passato altro tempo da quando hai ripreso a sorvegliare la strada. Ad un tratto senti un tintinnio di finimenti; tre cavalieri vengono verso di te: uno è un cerimoniere, gli altri due sono guardie.

Se li lasci passare indisturbati, vai al **95**.
Se esci allo scoperto e li attacchi, vai al **323**.
Se cerchi di colpirli con l'arco, vai al **230**.

43

Il cavaliere sembra immerso nei suoi pensieri mentre lo segui. Si ferma ad una porta che reca lo stemma dei Templari, tira il chiavistello ed entra. Ti infili in una stanza vuota che si trova di fronte e pensi a cosa fare. Dopo qualche minuto, quando sei sicuro che non c'è

nessun altro in giro, ti avvicini alla porta dove è entrato il cavaliere e vi appoggi l'orecchio.

Vai al **96**.

44

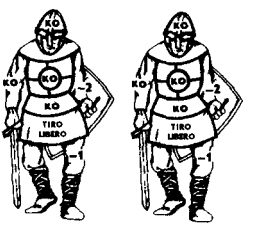
Attraversi il cerchio fino al punto in cui è caduta la spada nera, conficcata obliquamente nel suolo umido. La estrai dal terreno e torni dal Templare. Ti chini per rimettergli la spada in mano ma capisci che è troppo tardi: ha esalato l'ultimo respiro. Sistemi il suo corpo in una posizione più composta e gli incroci le braccia sul petto. Sir Roger è stato un tuo nemico, ma il suo cuore era sincero; evidentemente era stato messo sulla cattiva strada da qualcuno, ma da chi?

Vai al **200**.

45

Ora devi affrontare contemporaneamente le altre due guardie.

Guardie cittadine:
Combattività 4 ciascuna



Se le vinci entrambe entro 8 scontri, vai al **321**.
Se vincono loro entro 8 scontri, vai al **290**.
Se il combattimento dura più di 8 scontri, vai al **202**.

46

Clim è in piedi con la spada in mano prima che tu lo raggiunga.

Clim del Cleugh:
Combattività 8

Se vinci tu entro 4 scontri, vai al **219**.
Se vince lui o se il combattimento dura più di 4 scontri, vai al **330**.

☐☐☐☐

47

Spinto da un impulso improvviso ti getti alle spalle l'arma di riserva, proprio davanti ai segugi, e continui a correre. Un guerriero alto, con l'armatura, è comparso improvvisamente davanti alla muta di cani inferociti e sembra proprio che abbia in mano l'arma che tu hai lasciato cadere. La fa roteare con agilità e i cani infuriati cadono sotto i suoi colpi come spighe di grano sotto la falce del mietitore. Non hai idea di chi sia questo misterioso difensore, ma il buon senso ti dice di procedere. Con un ultimo sguardo di gratitudine al guerriero che combatte con i cani, prosegui di corsa per la tua strada.

Cancella dalla lista degli Oggetti l'arma che hai lasciato cadere.

Vai al **296**.

48

Due braccia forti ti afferrano da dietro: è Little John che ti trattiene. Nel frattempo Clim fa lo stesso con William. Quando vi siete calmati e avete smesso di divincolarvi, il tuo compagno ti lascia andare. "Chi sei?" chiede William, guardando Albion.

Se gli dici il tuo nome, vai al **303**.
Se resti in silenzio, vai al **186**.

49

Con una notevole esibizione di abilità riesci a strisciare silenziosamente dietro le guardie, ad afferrare uno sgabello e a fracassarlo sulla testa di una di loro. Mentre l'altra stenta a rendersi conto di cosa succede, tu strappi la spada dalla cintura del suo compagno e ti appresti ad affrontarla.

Guardia delle segrete:
Combattività 4
Perdi 2 punti di
Combattività perché non
hai Albion.

☐☐☐☐

Se vinci tu entro 4 scontri, vai al **244**.
Se vince la guardia, vai al **33**.
Se il combattimento dura più di 4 scontri, vai al **129**.

50

"Arriva qualcuno... nemici!" sibila Herne. Capisci subito che devono essere i guardaboschi che hai incontrato

prima, intenti a dare la caccia ai cervi. I tuoi amici non sono con te e devi prenderti cura di Herne; i suoi poteri si sono indeboliti e si affida a te per la protezione su questa terra.

Se dici a Herne di nascondersi e ti prepari a incontrare gli sconosciuti, vai al **149**.
Se ti nascondi anche tu, vai al **114**.

51

Quando gli riveli tutto quello che sai sui progetti di ricatto dello Sceriffo, il Vescovo china il capo per la vergogna. "Sì, è tutto vero" dice. "Ho fatto falsificare il testamento, ma è stato più di trent'anni fa. Il Barone ha sempre detto di voler lasciare i suoi averi alla nostra chiesa, ma poi ha litigato con il mio priore e ha cambiato il testamento per ripicca. Ora sembra che l'Abate Hugo se ne sia ricordato; non mi è mai piaciuto costui, fin da quando era semplicemente Frate Hugo a Rufford: ha gli occhi troppo acuti e la lingua troppo tagliente. Che si deve fare, ora?"
Fai presente al Vescovo che in cambio di una ricompensa adeguata puoi intercettare Ingran, l'agente dello Sceriffo, e sottrargli il testamento. Una donazione per i poveri e i bisognosi di Sherwood... ? Il Vescovo Herbert ti guarda quasi incredulo, poi ride, con un suono breve e aspro.
"Darei non so che cosa per mettere i bastoni fra le ruote a quei de Rainault" dice. "Tieni, prendi questo bicchiere, per cominciare". Osservi il calice d'argento mentre il Vescovo chiama il suo servitore.

Quando arriva, l'ecclesiastico gli dice: "Simon, ti ricordi quell'uomo che è venuto da Nottingham? Sarà qui domani; voglio che tu lo attenda al villaggio e lo distragga per un po'". Poi si rivolge a te: "Sarà sufficiente?" Sorridi al Vescovo, che ti benedice, e te ne vai.

Aggiungi il calice d'argento alla lista degli Oggetti Speciali.

Vai al **302**.

52

Devi aspettare un po' prima di fare la prossima mossa. È calato il crepuscolo, e il buio ti sarà molto utile per muoverti indisturbato nel castello. Puoi anche trasformare una delle coperte in un mantello, basta che la pieghi e te la drappeggi sulle spalle.
Fuori, nel corridoio, la luce tremula di una torcia che sgocciola nella corrente d'aria fredda ti permette di vedere cosa succede senza rivelare la tua identità ad eventuali passanti. Senti alcuni rumori provenire dalla stanza del cavaliere; ti avvicini cautamente e premi l'orecchio contro la porta.

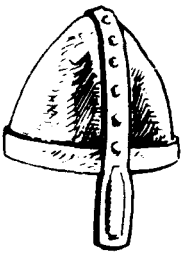
Vai al **96**.

53

È difficile distinguere le tracce tra le pozzanghere di fango, ma finalmente riesci a trovarne alcune più chiare. I ferri che le hanno prodotte non sono del tipo più usato a Nottingham e nello Yorkshire: hanno cinque chiodi invece di sette e le estremità sono rivolte all'infuori, invece che verso l'interno. Questo tipo di ferro di

cavallo viene fabbricato e usato nel nord dell'Inghilterra, ai confini con la Scozia. Chiunque siano i cavalieri, non può trattarsi del Funzionario del Fisco Reale che cerchi tu.

Vai al **374**.



54

Improvvisamente senti un rumore di zoccoli avvicinarsi rapidamente; volgi lo sguardo alla strada e vedi un gran numero di uomini a cavallo che galoppano verso di te. Gridi: "Correte!", abbandoni i corpi dei soldati e fuggi. I tuoi amici si sparpagliano fra gli alberi; tu puoi seguirli o cercare la fuga su uno dei cavalli appartenuti ai soldati.
Se fuggi fra gli alberi, getta i dadi per controllare il tuo Orientamento.

Se ottieni 2 o meno, vai al **250**.
Se ottieni 3 o più, vai al **205**.

Se invece salti a cavallo e fuggi al galoppo, getta i dadi per mettere alla prova la tua capacità di Equitazione.

Se ottieni 1 o meno, vai al **250**.
Se ottieni 2 o più, vai al **117**.

55

Ti getti nella mischia, roteando Albion con entrambe le mani, ma l'abilità del tuo avversario è impeccabile. Con un balzo di lato e un guizzo della spada evita la tua lama lucente e ti infligge un colpo violento nella parte inferiore della schiena. Cadi in ginocchio e poi in avanti.

Segna 1 ferita al corpo.

Vai al **192**.

56

Ti sbattono in una cella sotterranea, buia, umida e puzzolente. È difficile accertarne le dimensioni, in quanto solo una debole luce proviene da una griglia a circa tre metri d'altezza. Alcuni corpi giacciono immobili sulla paglia sporca, infestata dai pidocchi. Ti hanno portato

via tutte le tue cose, e a quanto pare non c'è niente che tu possa fare.

Controlla l'elenco degli Oggetti Speciali.

Se avevi la cotta di maglia di Clim, vai al **333**.
Altrimenti, vai al **215**.

57

Poco lontano scorgi un masso non molto alto; è di forma squadrata, e nei tempi antichi doveva servire da sedile o da altare. Sebbene il crepuscolo riduca rapidamente le tue capacità visive, riesci a distinguere una piccola sagoma arrotondata sopra il masso. Brilla leggermente, come se fosse di metallo lucidato, e avverti un influsso malefico.

Se scocchi una freccia contro la sagoma (se hai l'arco lungo), vai al **91**.
Se ti avventi sulla sagoma e la colpisci con Albion, vai al **391**.
Se la ignori e prosegui verso il cerchio dei monoliti (segna sul Foglio d'Identità che sei solo), vai al **16**.

58

Senti un grido strozzato mentre sollevi la spada per assestargli il colpo di grazia: e prima che tu possa abbassarla su William, che giace a terra, una mano robusta ti afferra il polso.
"Non pensavo che tu fossi un brutale assassino" dice

Clim. Ti spinge indietro e guarda il suo amico a terra; Marion ti fissa e il suo volto è mortalmente pallido.
"Io ti lascio, Robin!" esclama, sconvolta. "Non avrei mai pensato che tu potessi agire in questo modo".
Fai per avvicinarti a lei, ma la donna indietreggia e ti intima di stare alla larga. Non puoi far nulla per convincerla: l'hai perduta. Mentre Marion prende le sue cose e lascia la locanda, William riprende conoscenza; con l'aiuto di Clim si alza in piedi barcollando, e assieme i due arrancano verso la porta. Prima di uscire, William ti lancia un'occhiata beffarda e sprezzante.
"Prendi questo" ti dice, gettandoti un guanto verde ricamato. "Un giorno o l'altro tornerò a prenderlo e a regolare questo conto".
Senza Clim, le tue possibilità di entrare a Nottingham con l'inganno sono davvero scarse.

Cancella Marion e Clim dall'elenco dei compagni.
Aggiungi il guanto verde all'elenco degli Oggetti Speciali.

Se ti addentri nella foresta per consultarti con Herne, vai al **307**.
Se dimentichi il Templare e decidi di tendere qualche agguato ai viandanti sulla strada di Londra, vai al **376**.

59

Il rumore del martello cessa. Attendi con ansia per qualche minuto, finché senti un rumore di passi strascicati all'interno della galleria; ne emerge un uomo biondo, che sbatte le palpebre alla luce del sole. Ha i capelli biondi, legati in un nodo alto sul capo. Un paio di lunghi

mustacchi gli spiove sulla bocca. Ha muscoli potenti e nella mano destra impugna un martello di metallo. Noti che ha la gamba destra storta, quasi deforme.
Wayland ringhia. "Chi sei tu, che mi distogli dal mio lavoro?" chiede con voce aspra.
Quando rispondi che sei Robin Hood, si gratta il petto nudo e ti squadra da capo a piedi. "Davvero?" chiede.

Se sguaini la spada, vai al **342**.
Se gli dici che vuoi sapere qualcosa sulla spada del Templare, vai al **238**.

60

Nell'ultimo settore trovi una cuccetta pieghevole con una trapunta di lana gettata disordinatamente sopra. Accanto al letto c'è un piccolo baule di legno e una bisaccia dalla quale spunta un grosso libro. Appeso a una corda legata a un gancio di legno c'è un mantello impolverato. Siccome senti avvicinarsi delle voci, puoi prendere soltanto uno di questi oggetti piuttosto ingombranti prima di uscire da sotto la tenda, sul retro.

Se prendi il baule, vai al **381**.
Se prendi il libro, vai al **274**.
Se prendi il mantello, vai al **148**.

61

Anche se ti ha praticamente lasciato il dominio della Foresta di Sherwood, lo Sceriffo tiene ancora sotto stretta sorveglianza le sue terre e la sua città. È difficile

entrare a Nottingham o uscirne indisturbati, di questi tempi, ma Clim ha un piano che ha tutte le probabilità di funzionare: puoi indossare una delle sue tuniche di ricambio. Poiché Clim è un sergente della Guardia Reale, non avrà problemi a scortarti attraverso le porte della città.
"Poi dovrai arrangiarti da solo, Robin" ti dice. "Ti accompagnerò per ripagarti del buon pasto dell'altra sera, ma dopo dovrò occuparmi dei miei affari".
Saluti i tuoi amici, poi ti nascondi dietro un albero e indossi gli abiti di Clim e un elmetto rubato, che dovrebbero fungere ottimamente da travestimento. Poi ti allontani assieme al sergente.

Se non hai segnato un cavallo sull'elenco degli Oggetti Comuni, puoi andare a prendere uno di quelli appartenuti ai soldati morti nell'imboscata. Segnalo sulla lista degli Oggetti Comuni.

Non puoi portare con te l'arco lungo a Nottingham; i tuoi amici ne avranno cura. Cancellalo dalla lista degli Oggetti.

Vai al **341**.

62

"E ora devo lasciarti, Robin" dice Clim, quando vi siete allontanati di un centinaio di metri dalle porte di Nottingham, sulla strada che porta a nord. "Può darsi che io ritorni, quando la situazione sarà un po' più tranquilla. Che ti accompagni la fortuna, o quello in cui credete da queste parti, Robin".

Anche se a malincuore, saluti Clim e rimani per un po' a riflettere.

Se vuoi cercare nuovamente i tuoi amici, vai al **316**.
Se cerchi Herne per chiedergli consiglio, vai al **18**.

63

"Che diav... ?" La voce di Will ti fa sussultare e ti giri di scatto, senza sapere che cosa ti aspetta.
"Gettate le armi!"

A urlare l'ordine è l'uomo più alto e massiccio del gruppo che vi circonda. Saranno una ventina di guardaboschi dall'aria truce, ognuno con la spada in mano, pronti a colpire. Capisci che resistere sarebbe inutile e

lasci cadere Albion. I guardaboschi la raccolgono assieme a quelle dei tuoi compagni e vi spingono tutti al riparo di una grande quercia. Vi segue il cavaliere, che evidentemente è il loro capo. Costui smonta di sella e si scuote l'acqua dal mantello prima di arrampicarsi sulle radici più basse e di rivolgersi a te:
"Io, William di Cloudesley, Capo Guardiano della Foresta Reale di Inglewood, dichiaro aperta la sessione di questo Tribunale Forestale. Robin Hood, tu e i tuoi compagni condotti di fronte a questa corte siete imputati di rapina sulla strada maestra, di uccisione dei cervi del Re, di ribellione, di bracconaggio in una foresta reale e di diversi altri attentati alla pace del sovrano. Prima che io renda nota la sentenza e imponga a voi tutti la punizione prevista per legge, avete qualcosa da dire?"

Se hai la cotta di maglia di Clim o se Marion non è con te, vai al **344**.
Altrimenti, vai al **240**.

64

La guardia dà una rapida occhiata in giro, poi grugnisce ed esce di nuovo, scuotendo la testa. Non ti ha assolutamente notato, e quando tutto torna tranquillo, puoi tornare furtivamente al tuo nascondiglio, dove rifletterai sulle tue scoperte.

Vai al **365**.

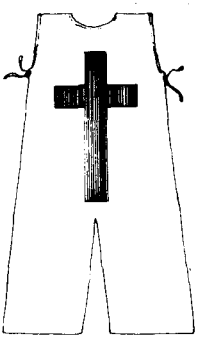
65

Il sacerdote cade dall'asino e rimane a terra stordito. Cogli l'occasione per frugare nel suo bagaglio, e scopri

una borsa gonfia di monete nascosta sotto gli indumenti di ricambio.
Little John fa alzare l'uomo e lo rimette sull'asino senza troppe cerimonie. L'animale si allontana al trotto, con l'ecclesiastico sconvolto saldamente attaccato alle briglie.

Aggiungi la borsa piena d'argento alla lista degli Oggetti Comuni.

Se torni al campo, soddisfatto del bottino, vai al **258**.
Se continui ad aspettare al bordo della strada, vai al **217**.



66

Cloudesley non ha altre cose interessanti da dirti; sembra che si preoccupi soprattutto di parlare della propria fama e della propria abilità. Clim tuttavia appare sempre più a disagio per le vanterie di William, e parla sempre meno; quando lo fa, racconta di persone e di momenti tristi e infelici. Cloudesley non vuole parlare di questi argomenti, e ben presto i due si fissano in cagnesco.
Dopo un po' Cloudesley si alza in piedi e dice: "Non

sei cambiato, Clim: malinconico come sempre".
"Non sono malinconico" ribatte Clim, "ma non ho intenzione di starmene seduto qui a sentire te che ti descrivi come una sorta di Lancillotto".
Cloudesley scoppia a ridere. "E perché no? Alcuni dicono che Lancillotto non era un eroe più grande di me".
"Si sbagliano" dici.
Cloudesley sbuffa in segno di disprezzo ed esce con passo altero dalla locanda.

Vai al **199**.

67

Afferri Albion con entrambe le mani e meni un violento fendente, che strappa di mano l'arma al Templare e gli lacera la cotta di maglia. L'uomo cade pesantemente sul dorso; artiglia il terreno con le dita e rantola: "La spada! La spada!"
Sta morendo, e la spada deve seguire il suo padrone.

Se vai a prendere la spada e la metti nelle mani del Templare, vai al **44**.
Se ti inginocchi accanto a Sir Roger per ascoltare le sue ultime parole, vai al **357**.

68

Non riesci ad agganciare lo spago al chiavistello; è più difficile di quanto immaginassi e adesso cominci a pentirti di aver scelto questo sistema.

Se abbandoni il piano e provi l'altro, vai al **40**.
Se rinunci e aspetti, vai al **333**.

Se riprovi con i pesi, getta i dadi per la Combattività a Distanza.

Se ottieni -1 o meno, vai al **169**.
Se ottieni 0 o più, vai al **120**.

69

Stai per superare un torrente con un balzo, quando inciampi in qualcosa con lo stivale e cadi pesantemente. Guardi giù e vedi che il piede sinistro ti è rimasto intrappolato in una tagliola, di quelle che i guardaboschi usano per catturare i cervi. Ovviamente l'hanno messa vicino al torrente, dove gli animali vengono a bere.
Per fortuna non hai riportato grossi danni, anche se devi fare molta attenzione per liberarti il piede senza farti male: imprechi al pensiero del tempo che dovrai perdere prima di rimetterti in marcia.

Segna 1 ferita al corpo; se ciò dovesse significare la sconfitta puoi risanare immediatamente una delle ferite in quest'area, ma perdi 1 punto di Potere.

Vai al **307**.

70

Little John è piuttosto offeso dal fatto che non affiderai a lui l'operazione di salvataggio di Tuck, ma è pronto a venire con te.
Partite per St Mary, procedendo rapidi lungo le strade segrete della foresta. Non ci mettete molto a raggiungere l'abbazia, e vi fermate per osservarla al riparo degli alberi. Tutto è come dovrebbe: una scena silenziosa e

tranquilla con la campana che suona per richiamare i monaci al rito della nona.
Devi decidere se vuoi introdurti da solo nell'abbazia, con l'aiuto di un travestimento, o se vuoi i compagni con te. Se vai da solo hai minori possibilità di essere individuato, ma anche di fuggire, se le cose dovessero andar male. Assieme agli amici darai più nell'occhio, ma ti sarà più facile fuggire.

Se vai da solo, vai al **201**.
Se vai con i compagni, vai al **352**.

71

Immediatamente ti ritrovi circondato da una selva di lame; non c'è nulla che tu possa fare contro un intero plotone di soldati. Il sergente di guardia alla porta ti strappa via l'elmo, ti guarda ed esclama: "Robin Hood, a meno che non mi sbagli di grosso! Molto gentile, da parte tua, arrenderti a noi! Non credevate mica di guadagnare la ricompensa, eh, ragazzi?"
Le guardie ridono mentre ti spingono rudemente verso le segrete del Castello di Nottingham.

Vai al **56**.

72

Ora hai il documento, il testamento falso di cui Ingran intendeva servirsi per ricattare il Vescovo Herbert. Eviti

cautamente di farne parola quando arriva il Vescovo in persona e ordina che Ingran sia cacciato da Scroby. Ormai l'agente dello Sceriffo ha capito di aver perso la partita e non cerca di opporsi, ma abbandona lentamente il villaggio per tornare dal suo superiore, sicuramente furibondo.

Quando Ingran si è allontanato, ti rechi alla dimora del Vescovo; qui l'ecclesiastico e un monaco suo ospite dividono con te un boccale di vino.

"Quell'uomo teneva nascosta qui la sua 'minaccia' " dici, porgendo il grosso libro rilegato in cuoio intitolato *Ricette per la spremitura di diversi frutti e per la confezione di vini e liquori.* Con una risata il Vescovo consiglia di restituirlo ai frati di Rufford.

"Potrà portarlo il qui presente Frate Andrew" dice. "E io farò in modo che in futuro la gente di Gatham sia ben protetta". Ringrazi il Vescovo Herbert e fai per andartene, ma quando sei sulla porta l'ecclesiastico ti rivolge nuovamente la parola.

"Forse non sarò ricco come la maggior parte delle tue vittime, Robin, e so che non hai molta stima per gli uomini di Chiesa, ma darò quello che posso per aiutare i poveri e i derelitti, con tante grazie" conclude sorridendo. Ti congedi e lasci il villaggio dopo aver riunito gli amici; prendete la strada a sud dell'abitato, che vi riporterà alla Foresta di Sherwood.

Il tempo si è guastato, e dalle nuvole basse cade una pioggerellina fastidiosa che rende ancor più tetra la squallida brughiera. Dopo aver percorso un tratto di strada vi fermate perché Will alza una mano per indicare qualcosa.

All'orizzonte, quasi invisibile nella nebbia, si profila un gruppo di cavalieri che attraversa lentamente una collina brulla e cosparsa di pietre, diretto a sud. Poi le nubi avvolgono l'altura e i cavalieri scompaiono.

Aggiungi il testamento del Vescovo all'elenco degli Oggetti Speciali.

Se attraversi la brughiera per seguire i cavalieri, vai al **270**.
Se prosegui per la tua strada, verso il rifugio sicuro di Sherwood, vai al **113**.

73

L'uomo ti guarda dubbioso, come se non credesse alla storia della tua visita a un fratello malato, ma ti lascia passare. Tiri un sospiro di sollievo e ti avvii lungo il corridoio, ma qualcuno ti chiama.
"Aspetta un momento!" grida il cerimoniere. "L'infermeria è dall'altra parte!"
Ti giri di scatto, gli getti addosso la scatola e fuggi nel corridoio; in fondo c'è una scala che porta al piano terra. Le grida dell'uomo infuriato risuonano alle tue spalle, e quando raggiungi la fine della scala il tuo inseguitore è già in cima.

Se giri a sinistra nel corridoio, verso la cucina, vai al **358**.
Se vai diritto, e infili la porta che conduce al cortile, vai all'**80**.
Se vai a destra, verso il vecchio mastio, vai al **207**.

74

Prosegui per la tua strada; l'abbaiare dei cani si fa più vicino, ma quando ti guardi indietro non vedi nulla. Più ti addentri nella valle, più la vegetazione si infittisce; i cespugli si fanno più frequenti e qua e là compaiono mazzi di narcisi. Passi accanto a un melo tutto fiorito. Più in là incontri un ampio torrente e ne segui le rive; accanto a un salice piangente vedi un uomo alto che ti guarda; è vestito come un mercenario, con una corazza di cuoio malridotta e una serie di armi dall'aria sinistra. Ti si avvicina e si presenta:

"Salve, viandante. Mi chiamo Hurlewain; anch'io viaggio in questa regione; guarda laggiù: ecco l'accampamento della mia banda di guerrieri, è tutta gente in gamba". Indica un punto alla tua destra, dove si vede una colonna di fumo che sale in cielo. Una cornacchia gracchia poco lontano e Hurlewain prosegue:

"Il sentiero sul quale ti trovi porta a una palude invalicabile; se vuoi sentire il suono del martello del fabbro, fai un tratto di strada con me. Vieni al campo per riscaldarti".

Se acconsenti ad accompagnare Hurlewain, vai all'**87**. Se rifiuti la sua offerta e prosegui nella medesima direzione, vai al **383**.

75

Una limpida nota musicale risuona quando le lame si scontrano. La violenza del colpo ti stordisce e per la prima volta senti che il Potere di Albion è contrastato da una forza di pari entità. La spada annerita si alza

nuovamente e tu sollevi Albion per difenderti: non puoi fare a meno di notare quant'è simile l'elsa delle due spade. Anzi, se non fosse per il colore ebano opaco dell'altra, potrebbero essere scambiate per la stessa arma. Ma non hai tempo per queste riflessioni, mentre la lotta disperata continua.

Getta i dadi per controllare la tua Combattività Corpo a Corpo.

Se il Numero di Controllo è -5 o meno, vai al **282**.
Se è da -4 a -1, vai al **55**.
Se è 0 o più, vai al **227**.

76

Baldric ti dice che potrai trovare il Vescovo nella sua dimora a Scroby, un grosso villaggio a est di qui e a

nord di Sherwood. Se parti subito puoi arrivare verso sera, ma Baldric ti avverte della presenza di sentinelle dello Sceriffo. In alternativa, potresti partire domani mattina, alle prime luci dell'alba.

Se parti per Scroby adesso, vai al **137**.
Se rimani a Gatham per la notte, vai al **203**.

77

Mentre ti avvicini furtivamente alla porta, questa si apre all'improvviso sotto la spinta di numerose guardie. Il soldato in testa al gruppo ti indica agli altri, gridando delle frasi sconclusionate, e in un istante tutti sguainano la spada e corrono verso di te.
Ti infili nella prima porta che trovi e finisci in una stanzetta. C'è un puzzo quasi insopportabile, che indica chiaramente l'uso di questo vano. C'è una finestrella per l'aerazione, e potresti cercare di raggiungerla. Altrimenti dovrai affrontare le guardie per tornare da dove sei venuto.

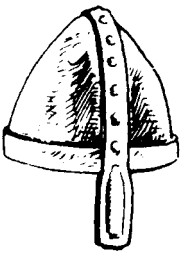
Se cerchi di raggiungere la finestra con un balzo, vai al **360**.
Se combatti contro gli uomini dello Sceriffo, vai al **33**.

78

La guardia ti ringrazia per la collaborazione e riprende il cammino assieme ai suoi compagni. Poco dopo riappare Clim e ti spiega che le guardie della città hanno avuto l'ordine di catturare una banda di ladri sorpresi nel loro covo in città. Gisburne, essendo fallito il primo tentativo di catturarli, ora ha sguinzagliato le guardie

per la campagna e fa l'impossibile per sbatterli dietro le sbarre.
"Con me non avrai problemi, comunque, Robin; non preoccuparti". Clim ridacchia e ti conduce verso le porte della città.

Vai all'**89**.



79

Segna sul Foglio d'Identità che sei solo.

Nel punto in cui la strada incrocia un ampio sentiero che collega diversi villaggi, gli uomini dello Sceriffo hanno eretto un posto di blocco per controllare i viandanti. Parecchi uomini pattugliano i boschi. La tenda che sorge a lato della strada ha l'aria di essere riservata ai personaggi più importanti e ai funzionari dello Sceriffo, perché davanti a essa è seduto un impiegato, intento a contare denaro e a scrivere su alcuni registri.
Mentre ti avvicini, due guardie con l'armatura ti sbarrano la strada.
"Un po' tardi per essere in viaggio, no?" fa il primo.
"E tutto solo. Dovresti fare attenzione ai ladri" dice il secondo.
"Per non parlare dei tagliagole" aggiunge il primo.

"Naturalmente qui sei al sicuro".
"Faremo in modo di proteggerti".
"In cambio di un piccolo contributo, naturalmente".
"Altrimenti, chissà cosa ti potrebbe capitare!"
A quanto pare i due vogliono un pedaggio illegale, presumibilmente a beneficio dello Sceriffo; però potrebbero anche farlo per sé.

Se acconsenti a pagare, vai al **334**.
Se mostri loro un coltello da guardaboschi (sempre che tu ce l'abbia), vai al **221**.
Se dici loro che non hai un soldo e chiedi che ti lascino passare, vai al **105**.
Se rifiuti di pagare con aria sprezzante, vai al **242**.

80

Mentre scendi la scala capisci che le guardie del salone hanno dato l'allarme ai soldati di stanza nel cortile. Due soli uomini ti sbarrano la strada per il portone, ma la saracinesca sta già calando.
Attacchi disperatamente con Albion, sperando contro tutte le previsioni di evitare gli uomini e di passare sotto la saracinesca, ma una voce alle tue spalle raggela sia te che le guardie.
"Basta così, brigante! Un'altra mossa e sei morto!" Le parole di Gisburne hanno come sottofondo il rumore

delle balestre che vengono caricate e ti rendi conto di essere in trappola, con una ventina di dardi micidiali pronti a colpirti. Lasci cadere Albion e gli uomini di Sir Guy ti legano senza troppi complimenti e ti spingono verso le segrete.

Vai al **56**.

81

Prima che il cavaliere ti attacchi, hai la possibilità di rivolgergli una domanda.

Se gli chiedi: "Chi è il tuo padrone?" vai al **122**.
Se gli chiedi: "Da dove viene la tua spada?" vai al **366**.
Se gli chiedi: "Da quale stirpe discendi?" vai al **276**.
Se gli chiedi: "Perché cerchi di distruggere Herne?" vai al **34**.

82

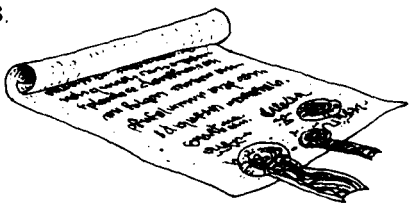
Purtroppo uscire di qui non è facile. Prima che tu possa escogitare un modo per passare il portone, e le guardie che lo sorvegliano, senti un grido nella galleria alle tue spalle e vedi Sir Guy di Gisburne, con la torcia in una mano e la spada nell'altra, spalleggiato da un drappello di guardie.
L'unica cosa da fare è arrendersi. Sir Guy fa un sorrisetto compiaciuto, mentre le guardie ti legano senza troppi complimenti e ti trascinano nelle segrete. Quando ti gettano nella prigione puzzolente, Gisburne sghignazza e dice: "Non uscirai mai di *qui*, brigante!"

Vai al **56**.

83

"Però... un momento" aggiunge il cavaliere in tono perplesso. "Chi è quest'uomo?" chiede, rivolto al suo luogotenente; i due confabulano a bassa voce. Poi il capo schiaffeggia l'altro in faccia esclamando: "Sciocco! Questo non è James la Rosa! Vedi? Non ha cicatrici".
Cloudesley rivolge nuovamente la sua attenzione a te e ai tuoi compagni, ordinando ai suoi di slegarvi le braccia. Ti strofini la pelle arrossata, e cerchi di assumere un'espressione offesa. Il luogotenente si scusa per il malinteso e il drappello di guardaboschi si allontana di corsa.

Vai al **378**.



84

Parli a Herne delle tue sensazioni confuse, e lui ti risponde: "Tieni conto delle mie parole, ma sappi anche che non posso darti tutte le risposte né tutto l'aiuto di cui hai bisogno. Se vuoi sapere qualcosa del cavaliere e della sua spada, devi prendere il Sentiero Nascosto. Se il villaggio ti chiama, va' dalla sua gente.
Ricorda la tua spada e la tua gente, Robin, e non dimenticare che il Potere della Luce e delle Tenebre è dentro di te quando fai la tua scelta. Prendi questa, se lo desideri: è la chiave per il Sentiero Nascosto".
Ti porge una bizzarra freccia, molto sottile; è fatta di

legno leggero, di colore argenteo, in cui sono intagliati minuti simboli, e le penne sono di colomba.

Se vuoi, puoi prendere la freccia bianca e aggiungerla all'elenco degli Oggetti Speciali.

Se hai il coltello da guardaboschi, vai al **377**.
Altrimenti, vai al **181**.

85

"Sarà meglio che io vada, Robin" dice Clim. "Devo occuparmi dei miei affari a Nottingham. Grazie della compagnia; è stato un piacere conoscerti. Comunque forse le nostre vie si incroceranno ancora, qualche volta".
Va a prendere il cavallo, e con un cenno della mano si allontana lungo la strada per Nottingham.
Non hai nemmeno finito di riunire i compagni che un uomo massiccio viene verso di voi, correndo e gridando forte. È chiaro che si tratta di un abitante del villaggio, quindi aspetti di vedere che cosa vuole.
Si ferma, senza fiato per la corsa, poi inizia a parlare: "È per mia madre. Chiede un uomo di Dio. È assai malata. Sono preoccupato, è terribile, ma poi ho visto te e ho pensato che potevi aiutarmi; non mi fido di nessun altro".
"Non temere, figliolo" lo rassicura Tuck. "Verrò con te e farò ciò che posso". I due si allontanano in tutta fretta lungo la strada, con la tua benedizione.

Cancella Clim e Tuck dall'elenco dei compagni.

Vai al **279**.

86

Qualche ora più tardi, dopo aver dormito e aver fatto colazione con dei rifiuti avanzati e acqua torbida, senti un sommovimento al piano di sopra. Una voce vagamente familiare protesta e strepita: "Sono un funzionario del Re! Non potete rinchiudermi qui dentro senza una ragione! Il Comandante in Capo mi sentirà! Robert de Neville vorrà la vostra testa! Toglietemi queste corde di dosso, vi dico!"

Si sente il rumore di un pugno violento e la voce si interrompe; poi qualcuno tira il chiavistello della grata, che viene sollevata per far entrare il nuovo prigioniero. L'uomo rotola lungo la scala, più che scendere, e resta a terra piegato in due. Infine la scaletta viene ritirata e la grata si richiude.

Ti avvicini per guardare il nuovo compagno, e quando si gira, mostrandosi in volto, resti a bocca aperta per la sorpresa: è Clim!

Getta i dadi per mettere alla prova il tuo Risanamento su Clim.

Se risani 2 o più ferite, vai al **382**.
Se risani 1 o 0 ferite, vai al **264**.

87

Mentre vi dirigete all'accampamento, Hurlewain ti intrattiene con il racconto di come lui e la sua banda hanno viaggiato per il mondo, combattendo per il miglior offerente, ma sempre con onore. Quando arrivate al campo, l'uomo ti sta raccontando le sue imprese nella Battaglia dello Stendardo, in cui ha combattuto

contro Re David di Scozia.
I suoi uomini sono una eccezionale collezione di duri. Qualcuno potrebbe definirli marmaglia, ma tu conosci bene quel tipo di persone: il loro aspetto poco decoroso nasconde ferocia e disciplina. Will Scarlet, in uno dei suoi momenti peggiori, sarebbe proprio adatto a una banda del genere.
Hurlewain interrompe il racconto per salutare i suoi uomini, che ricambiano cordialmente il suo grido. Poi ti indica e dice: "Guardate, ragazzi, un uomo incappucciato, proprio come ci aveva detto il Barone".
In un lampo capisci di essere stato tradito. Gli uomini di Hurlewain ti circondano con le spade sguainate. Uno di loro, un uomo grasso con la fronte imperlata di sudore, impugna un grosso martello.
"Ti ho promesso che avresti sentito il martello del fabbro" dice Hurlewain, "e non mentivo. Nessuno lo sentirà più forte di te".
Ti legano le braccia dietro la schiena mentre il 'fabbro' solleva il martello e avanza verso di te.

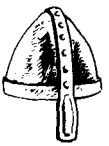
Vai al **400**.

88

Mentre procedi lentamente lungo una valletta cosparsa di massi, una brezza leggera porta un banco di nebbia che ti avvolge. Quando poi la foschia si alza ti accorgi di essere circondato da un gruppo di cavalieri, che portano degli strani mantelli rigidi come fossero di pietra e hanno la faccia nascosta da un cappuccio scuro e liscio. Non li hai sentiti avvicinarsi a causa dell'erba

alta e del rumore del vento. Ti attaccano senza una parola, e prima che te ne renda conto ti gettano a terra. Un uomo si inginocchia alle tue spalle e ti lega. In pochi minuti tutti i tuoi amici seguono la stessa sorte.
I cavalieri vi gettano in groppa ad alcuni cavalli e si rimettono in marcia. Il loro silenzio è snervante, e non riesci a cavar loro una parola. Finalmente giungete in una radura della foresta. Uno dei cavalieri tira fuori un corno da caccia e lo suona; lo squillo echeggia forte tutt'intorno, e pochi minuti dopo arriva un uomo alto e fiero, a cavallo; chiaramente è il capo.
"Io, William di Cloudesley, Capo Guardiano della Foresta Reale di Inglewood, dichiaro aperta questa sessione del Tribunale Forestale. Avete qualcosa da dire?" chiede, guardandoti in viso.

Se Marion non è con te, vai al **344**.
Altrimenti, se hai il guanto verde e la cotta di maglia di Clim, vai al **344**.
Se hai solo il guanto verde, vai al **240**.
Se non hai nessuno dei due oggetti, vai all'**83**.



89

Alle porte di Nottingham c'è un sergente della milizia il quale si accerta che tutti vengano controllati, sia in

entrata che in uscita. Un carrettiere deve sedersi ad aspettare mentre esaminano accuratamente il suo carico, poi viene il vostro turno. Clim si rivolge in tono brusco al sergente, con grande sicurezza e baldanza. Il sergente lo saluta con la spada e poi ti dà un'occhiata. Getta i dadi per controllare la tua capacità di Travestimento.

Se ottieni 3 o meno, vai al **397**.
Se ottieni 4 o più, vai al **273**.

90

L'attacco coglie l'uomo di sorpresa proprio mentre sta aprendo la porta; il malcapitato crolla a terra, tu lo trascini dentro rapidamente e chiudi la porta. L'uomo è immobile, ma per precauzione gli copri la bocca mentre i tuoi inseguitori passano di corsa davanti alla porta. Quando tutto è tranquillo, imbavagli l'uomo e lo spogli, poi lo nascondi dietro alcune rastrelliere. Ora che i tuoi occhi si sono abituati alla luce fioca, ti accorgi di essere nella dispensa di una cucina. Ti travesti con gli abiti dell'uomo che hai colpito e poi ti accingi ad aspettare.

Segna il nascondiglio sull'elenco degli Oggetti Speciali, se non ne hai già uno.

Vai al **228**.

91

Incocchi una freccia e la tiri verso la figura. La colpisci in pieno, con un'esplosione di luce che quasi ti acceca. Pezzi di metallo volano in tutte le direzioni; ne raccogli uno e scopri che si tratta di argento massiccio, coperto

di complicate incisioni. I tuoi amici sono liberi; insieme correte in cima alla collina, dove sorgono le Nove Fanciulle.

Vai al **16**.

92

La freccia parte sibilando dal tuo robusto arco, costruito con legno di tasso, diretta al petto del cavaliere. Il Templare porta la mano alla spada; una mossa fulminea, uno schiocco... e due pezzi di legno volano alle spalle del cavaliere, che ora tiene la spada sollevata. Ha tagliato la tua freccia al volo!

Guardi la sua spada e vedi che la lama è nera e opaca, come se fosse stata lasciata a lungo sul fuoco. Il cavaliere ti fissa, rimette la spada nel fodero e sprona il cavallo, allontanandosi al galoppo prima che tu possa reagire.

Ti precipiti sulla strada assieme ai compagni, ma non c'è nulla che tu possa fare: il cavaliere si dilegua in lontananza.

"Ti sei perso un bel bottino, Mastro Hood" commenta una voce. Il sergente è ancora lì, a cavallo, e sorride con aria complice.

"Permetti che mi presenti" continua. "Mi chiamo Clim, della Guardia Reale. Ti darei volentieri il mio denaro, ma al momento sono un po' a secco. Solo due monete da strofinare insieme". Alza le spalle e apre le mani vuote.

Vai al **26**.

La via per Gatham è lunga, ma non troppo faticosa. Devi accamparti per la notte, ma il giorno dopo, di buon'ora, raggiungi il villaggetto posto al termine di una carrareccia.

Sottili fili di fumo salgono dall'agglomerato di case di legno che sorge su un lato della valle. Le brume autunnali incombono sul torrente sottostante, dove uno o due abitanti del villaggio sono già intenti a prendere acqua. Attraversi il torrente in un guado fangoso e li saluti.

In breve sei circondato da una folla di persone, che si radunano nella piazza che si apre fra le capanne e le case. Una ragazza molto timida, dai capelli biondi tagliati corti, si fa avanti e dice: "Grazie per essere venuto, Robin. Mio... mio padre dovrebbe essere qui, ma ieri sera è stato convocato da Padre Losoard. Lui poteva dirti tutto. Oh..." La voce le si spezza e scoppia a piangere, aggrappandosi ad un uomo più anziano che le sta accanto e si schiarisce la gola:

"Sono Wulfric, cugino di Baldric, il nostro portavoce. Non possiamo offrirti un grande aiuto, Robin, ma abbiamo bisogno del tuo. Impedisci al Vescovo di vendere le nostre terre allo Sceriffo, ti supplico. Tu non puoi immaginare le sofferenze di questa gente".

Chiedi ulteriori informazioni a Wulfric, e scopri che Padre Losoard è il sacerdote che amministra queste terre, per incarico del Vescovo Herbert. Attualmente il Vescovo risiede a Scroby.

Se fai visita a Padre Losoard, vai al **101**.
Se vai direttamente a Scroby, vai al **265**.

94

I gradini di pietra conducono attraverso un arco decorato fino ad un atrio, dove siede uno scrivano dietro un grande tavolo di legno. La luce penetra dalle alte finestre e si riflette sul suo cranio tonsurato. Il monaco ti guarda e chiede con voce stanca: "Che cosa vuoi?"

Ricordi lo stratagemma che ti ha permesso di ingannare le guardie alla porta, e racconti nuovamente di essere venuto da Winchester con un messaggio.

"Lo Sceriffo non potrà riceverti fino al tardo pomeriggio" mormora l'impiegato, aggiungendo sottovoce: "Sempre che poi ti riceva". Ti indica una sala d'aspetto agitando la penna d'oca.

Se pretendi di vedere lo Sceriffo al più presto, vai al **262**.

continua

Se ringrazi ed entri nella sala d'aspetto, vai al **153**.

95

I tre cavalieri vi sorpassano, ignari di averla scampata bella. Non sono nemmeno fuori vista che un gruppo di uomini a cavallo ben più numeroso sopraggiunge lungo il sentiero che passa attraverso il varco fra le rocce. È il seguito di qualche nobile importante, e capisci che anche voi l'avete scampata bella; non sareste mai riusciti a sconfiggere tanti soldati.

I cavalieri passano oltre e finalmente respiri di nuovo. Mentre ti appresti ad una nuova attesa, Scarlet ti chiama dall'altra parte del crepaccio:

"Olà! Robin! Non sarebbe ora di mangiare qualcosa? Probabilmente Tuck ha già messo ad arrostire un agnello, al campo".

In fondo il tuo compagno ha ragione, quindi ti unisci agli altri e tutti assieme tornate al campo attraversando la foresta.

Vai al **258**.

96

Senti parlare due uomini all'interno:

"Ricorda ciò che ti ho detto, Sir Roger. Si tratta di una missione sacra, un ordine che ti viene impartito nella tua qualità di Soldato di Cristo. Il tuo coraggio e il tuo senso dell'onore sono indubbi: sei stato prescelto per liberare Sherwood e Nottingham da questa sporca religione pagana".

"Sì, maestro, capisco. Herne il Cacciatore e tutti i suoi

servi saranno passati a fil di spada".
"La spada, sì! Usa i doni che hai ricevuto. Distruggi questi atei empi! Fallo per il tuo gloriosissimo capo, de Plessiez".
All'udire questa conversazione, la tua mente si perde in un turbine di pensieri. I tuoi sospetti e i tuoi timori peggiori hanno trovato conferma; questo Cavaliere Templare rappresenta una vera minaccia nei tuoi confronti.
Un rumore all'interno della stanza ti riporta alla realtà; ti infili di corsa nella camera dove ti eri nascosto e socchiudi la porta. Sbirciando dallo spiraglio, vedi che Sir Roger lascia la sua stanza; ma l'altro uomo, che lui chiamava maestro, non esce.

Se rimani nel tuo nascondiglio fino al mattino e poi tenti di fuggire, vai al **365**.
Se rischi ulteriormente e spii nella stanza di Sir Roger, vai al **116**.

97

Tiri la corda dell'arco fino ad appoggiarti la penna della freccia contro il petto...ma poi ti giri di scatto e scocchi il dardo contro Cloudesley! A questa breve distanza, la potenza del colpo è immensa; la freccia colpisce l'uomo in pieno petto e lo getta a terra.
Hai poco tempo per congratularti con te stesso; infatti

ti ritrovi una spada puntata contro il petto.
"È così che ripaghi il mio aiuto?" ti chiede Clim. "Forse William non sarà stato uno stinco di santo, ma era un mio amico".
Armato solo dell'arco, e con gli amici ancora legati, non puoi far nulla. Aspetti solo che Clim decida la tua sorte.

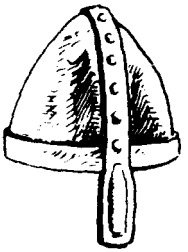
Vai al **400**.

98

Quando la sorpresa suscitata dalla vista dell'enorme ostessa si attenua, noti che uno dei tizi incappucciati, seduto da solo in un angolo della locanda, si interessa a te e ai tuoi compagni. Ora che hai modo di osservarlo più da vicino, vedi che è vestito meglio degli altri loschi individui presenti. Sul tavolo davanti a sé ha posato una spada con il fodero e una cintura; alla parete alle sue spalle è appoggiato un arco lungo e alla cintura porta un corno da caccia.
Quando si accorge che lo guardi, si alza e viene verso di voi.

"Scusatemi se vi fissavo" dice, "ma siete in compagnia di un mio vecchio amico. È da tanto che non ci si vede, eh, Clim?"
L'ex fuorilegge lo guarda con sospetto, ma poi fa un ampio sorriso e balza in piedi.
"William! Quanti anni sono passati? Unisciti a noi, bevi qualcosa! Dobbiamo festeggiare!"
Fate posto allo sconosciuto di nome William, che si siede al vostro tavolo.

Se lo accogli caldamente, e vi scambiate racconti sulle vostre imprese, vai al **267**.
Se ti tieni in disparte e lasci che ricordi il passato con Clim, vai al **160**.
Se esigi di sapere chi è e cosa fa da queste parti, vai al **29**.



99

Prima che tu abbia il tempo di saltare giù, Clim ti tira indietro, indicando le due aste portabandiera che sporgono dall'edificio proprio sopra di voi. Su una è issato lo Stendardo Reale, simbolo dell'alta carica dello Sceriffo, sull'altra la croce dei Cavalieri Templari, in onore dell'ospite de Rainault. Con una rapida mossa Clim taglia i cavi delle bandiere, e le raccoglie quando cadono fluttuando al suolo.

"Io prendo i colori del Re, tu prendi questi" ti dice, dandoti la bandiera dei Templari. "Tienila per gli angoli e salta; stringi forte... e stai lontano dal muro!"
Sotto gli occhi stupefatti delle guardie del mastio, Clim salta giù e tu lo segui; anche se non è il massimo dell'eleganza, questa discesa sotto l'improvvisato paracadute è abbastanza lenta da permetterti di sopravvivere ad una caduta di quindici metri. Precipiti fra le bancarelle del mercato e scappi approfittando della confusione.

Segna 1 ferita alla gamba. Se ciò significa la sconfitta, segna anche 1 ferita al braccio e 1 al corpo. Comunque sei ancora in grado di fuggire.

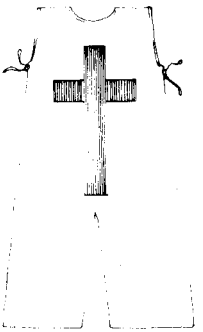
Vai al **164**.

100

I guardaboschi dapprima restano sconcertati dalla pioggia di frecce, poi si guardano in giro confusi, alla ricerca dei loro assalitori.

Consulta gli Schemi delle Ferite al paragrafo **356**.

Se sono stati sconfitti 3 uomini o più, o se hanno almeno 2 ferite, vai al **368**.
Se invece ne sono stati sconfitti 2 o meno, vai al **243**.



101

Ti avvii lungo la valle, umida di rugiada e di bruma mattutina. Segui il sentiero che fiancheggia il fiume, attraversa alcuni prati e aggira un frutteto. In breve giungi alla casa del prebendario, nota come Casa di Pietra. Il grande edificio di pietra calcarea grigia e gialla è dotato di un cortile circondato da mura.
Il cancello è chiuso, ma con una catena appesa da un lato si suona un campanello che richiama abbastanza in fretta una domestica dagli occhi assonnati.
Apre il cancello e ti chiede che cosa vuoi. Le dici che

sei venuto per vedere il prebendario, e lei ti fa entrare. Ti accompagna attraverso il cortile e ti indica una porticina a sinistra della casa. Entrate, e dietro c'è una scala coperta che porta al primo piano.

Segna sul Foglio d'Identità che è mattina.

Vai al **285**.

102

Il travestimento ti è molto utile per arrivare al cortile dal tuo nascondiglio. Non ci sono molti servitori, guardie o ospiti in giro. Nel cortile vedi un carro tirato da una coppia di asini; due facchini e un contadino scaricano bidoni di legno per il latte e cesti di vimini contenenti provviste fresche per la dispensa del castello; poi cominciano a caricare il carro con altri cesti, presumibilmente vuoti. Approfitti di un attimo in cui gli uomini entrano in un edificio, ti arrampichi sul carro e ti nascondi dietro i cesti. Subito dopo gli uomini escono e riprendono a caricare; dopo un po' il contadino saluta gli amici e parte.
Mentre state passando nell'androne che precede il portone, senti all'improvviso le guardie gridare infuriate, e il carretto si ferma.

Se salti giù dal carro e tenti di scappare, vai all'**82**.
Se resti dove sei, vai al **384**.

103

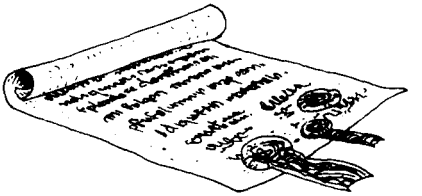
"Wade era mio padre" spiega. "Mi portava a cavalluccio quando attraversava il mare, e quando forgiai le Sette

Spade mi disse queste parole:

'Una spada di un'altra è il ritratto,
Anche uno spirito ha sempre fratelli,
Una spada sei altre ha sopraffatto,
Sette spiriti, sette spade, sette fratelli'.

Sei venuto da me per sapere qualcosa di una Spada del Potere. Ascolta, allora, e ascolta bene!"

Vai al **261**.



104

Il tuo attacco furibondo è sufficiente a metter fuori combattimento i due uomini. Li butti fuori dalla porta della locanda e ti spolveri le mani. Quando ritorni al tuo tavolo, ti trovi la strada sbarrata dalla locandiera, che ti sorride calorosamente.
"Hai fatto un buon lavoro, e mi hai risparmiato un sacco di guai" ti dice, mettendoti in mano una bottiglietta. "Prendi questo: è il mio miglior balsamo risanatore. Prendilo con i miei ringraziamenti e la mia benedizione". La ringrazi per il dono e ti riunisci agli amici.

Segna il Balsamo Risanatore fra gli Oggetti Speciali. Se lo farai bere a qualcuno, questo aggiungerà 4 punti al tuo punteggio base di Risanamento per una sola volta; se lo berrai tu, però, ti ubriacherai (e il punteggio di tutte

le Caratteristiche andrà a -1 finché non troverai u paragrafo con il simbolo del Risanamento).

Vai al **199**.

105

La seconda guardia alza gli occhi e dice: "Va bene, pe questa volta puoi andare". La prima guardia si togli dalla tua strada con finto disgusto. La guardi in cagnesc e ti allontani.

Vai al **396**.

106

"Queste guardie sono state mandate da Sir Guy c Gisburne" spiega Clim. "Lo conosci?"
Ride quando annuisci e gli racconti tutta una serie c altri incontri con l'attendente dello Sceriffo. Poi Cli prosegue: "In ogni caso sembra che i suoi uomi abbiano snidato una banda di ladri in qualche luric covo di Nottingham. I banditi sono riusciti a fuggire, ora è in corso una caccia all'uomo nelle campagne. S ripulisciti e andiamo".

Se ti arrischi ad andare a Nottingham con Clim, v all'**89**.
Se ritorni alla locanda, vai al **386**.

107

Calcoli che è passato abbastanza tempo da quando h lasciato Baldric, il portavoce di Gatham, al Castello Nottingham; quindi sarà ritornato a casa. Quando siete incontrati ti ha chiesto di aiutarlo, voleva impedi

che lo Sceriffo acquistasse il villaggio. Forse c'è qualcosa che puoi fare per evitare che il Vescovo, che è l'attuale proprietario di Gatham, venda le terre.
Riunisci gli amici e parti per Gatham, che si trova ai margini nord-occidentali della Foresta di Sherwood.

Vai al **41**.

108

Quando ti piazzi davanti al carro, il conducente grida "Ohoooh!" e fa fermare il cavallo. Prima che tu possa

sfidarlo, ti grida: "Ehilà, tu! Vuoi comprare qualcosa? Il vecchio Bugg, venditore ambulante, ha tutto quello che ti serve. E come no? Vieni su e dai un'occhiata".
Inizia a frugare fra la sua mercanzia, mentre lo osservi

affascinato. Finalmente tira fuori una scopa e te la agita davanti.
"Che ne dici di questa, eh? Bella scopa, no? Ti dura anni e puoi averla per due *penny*. Tirerebbe su anche tutte queste foglie, oserei dire".

Se dici al robivecchi di consegnarti il suo denaro, vai al **369**.
Se hai pietà del vecchio Bugg e gli dai due *penny* per la scopa, vai al **387**.

109

Percorrendo con cautela il corridoio incontri una porta, ma è chiusa a chiave. Un'altra porta, più in là, è anch'essa chiusa a chiave, e poco dopo il corridoio termina. Un'apertura dà su una scala che porta di sopra, un'altra sul cortile. Finora non hai incontrato nessuno.

Se tenti di aprire una delle porte chiuse, vai al **136**.
Se torni nella sala d'attesa, vai al **224**.
Se imbocchi la scala, vai al **277**.
Se esci nel cortile, vai al **319**.

110

Senti alcune voci dietro la porta e ne riconosci una: è Ingran, l'agente dello Sceriffo di cui origliavi i discorsi al Castello di Nottingham. È già qui ed è sul punto di

far firmare al Vescovo l'accordo per la vendita. Devi agire immediatamente. Ti precipiti alla porta ed entri di corsa.

Vai al **248**.

111

Il fumo acre, e il fetore della paglia marcia che brucia stordiscono te e i tuoi compagni. Il fieno umido e sporco non permette al fuoco di propagarsi, e le fiamme ben presto si spengono, ma ormai sei riuscito ad attirare l'attenzione... nel senso sbagliato, perché l'uomo che hai ferito si sta riprendendo...

Vai al **157**.

112

Le parole di Clim ti hanno riportato alla mente il ricordo che ti sfuggiva. Quell'uomo un tempo era anche lui un fuorilegge, e uno dei più famosi; era a capo di una banda che terrorizzava l'intera parte settentrionale del paese. La gente dice che poi si stancò di vivere da fuorilegge e con un trucco indusse il Re a perdonarlo. Circolano molte storie sull'ingegnosità di Clim; se è ancora tanto astuto, sarebbe molto utile come alleato, ma anche molto pericoloso come nemico. Tuttavia hai la sensazione che quest'uomo, pur appartenendo agli uomini del Re, nel cuore sia ancora un fuorilegge. Lo inviti al campo, a dividere con voi qualcosa da mangiare e della buona birra.

Segna Clim sull'elenco dei compagni.

Vai al **329**.

113

Poco dopo, mentre stai attraversando la Foresta di Sherwood con gli amici, Herne ti appare e ti parla: "Il pericolo è più vicino, ora! La minaccia della croce e della spada incombe sul Regno degli Alberi. Solo con la conoscenza puoi sperare di sconfiggere la spada. Devi seguire il Sentiero Nascosto fino alla fucina di Wayland, perché egli solo sa della spada".
Il tuo protettore sparisce in un lampo; osservi le facce dei tuoi amici, ma sembra che non si siano accorti di nulla. Devi partire immediatamente... da solo; spieghi quindi ai compagni che devi affrontare un viaggio importante, ma senza di loro. Li avverti che potresti restare via alcuni giorni, e parti.

Se hai un cavallo e desideri usarlo, vai al **394**.
Altrimenti, vai al **266**.

114

Ricordi una nicchia, adatta allo scopo, che si apre in una sporgenza poco lontana, e ti nascondi assieme a Herne finché i guardaboschi non sono passati. "Grazie, figlio mio" ti dice Herne. Esce dalle rocce e si gira per salutarti.

Vai al **377**.

115

Sir Roger esita; ma tu mantieni la tua posizione e lo fissi. Il suo volto, prima calmo e concentrato, ora è sconcertato e accigliato. Prima che faccia un altro passo, Herne parla:

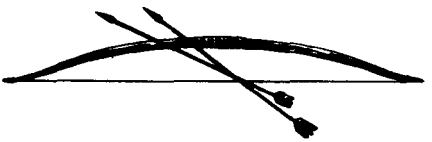
"Mio figlio non mente, Sir Roger. Sei stato fuorviato e portato qui non per servire il tuo Signore, ma agli ordini di un individuo malvagio e traditore. Deponi l'arma". La voce di Herne è allo stesso tempo autoritaria e convincente. Il Templare abbassa le braccia, confuso, ma consapevole che le parole di Herne sono veritiere.
"Non sono un dio" continua il tuo protettore. "Mi limito a proteggere la foresta e la sua gente; l'Uomo Incappucciato è il mio servitore. Anche noi siamo propugnatori della giustizia e difensori degli innocenti, come te e i tuoi fratelli cavalieri".
Sir Roger ti guarda ancora per qualche istante, poi prende una decisione; estrae un coltello dalla cintura, si avvicina a Herne e taglia le corde che lo legano. Poi si gira e si raddrizza, come in un impercettibile segno di saluto, e si allontana a piedi dal cerchio di monoliti; qualche attimo dopo ritorna, in sella al suo destriero.
"Dove andrai, adesso?" gli chiedi.
"In cerca di un sacerdote" grida, e si allontana al galoppo.

Vai al **200**.

116

Quando il corridoio è nuovamente tranquillo ti avvicini silenziosamente alla stanza del cavaliere. Neppure un rumore disturba il silenzio freddo e grigio delle mura di pietra. Sei curioso di sapere cosa stia facendo l'amico o il "padrone" di Sir Roger, perché anche un uomo addormentato deve produrre qualche rumore, e di certo non si sarà ritirato prima di mangiare.

Se apri il chiavistello e scivoli nella stanza, vai al **390**. Se torni al tuo nascondiglio, in attesa del mattino, vai al **365**.



117

Salti in groppa a una cavalla baia e le batti i tacchi nei fianchi per farla muovere; però la bestia non è abituata a trattamenti del genere, e si impenna facendoti cadere a terra. Prima che tu possa rialzarti, ti ritrovi circondato da cavalieri dal volto truce; a essi si unisce il loro signore, il cui attendente è rimasto vittima della tua imboscata, assieme a una ventina di soldati a cavallo. Ti pungolano finché non ti alzi in piedi, poi uno ti colpisce violentemente con la mazza. Cadi in ginocchio e il mondo diventa un caleidoscopio luccicante di dolore che si riflette nei tuoi occhi.

Vai al **313**.

118

"Sono Robin Hood" dici. "Smettetela *immediatamente*!" I due uomini si girano e ti guardano: evidentemente sono rimasti impressionati dal tuo nome, dal tono autoritario della tua voce e specialmente dalla tua spada lucente. Tutti gli occhi sono fissi su di te; i due scalmanati indietreggiano barcollando fino al loro tavolo e si

siedono. Quando tutto è tranquillo, rimetti Albion nel fodero e torni al tuo posto.

Se hai il guanto verde, vai al **199**.
Altrimenti, vai al **135**.

119

Sfortunatamente, mentre torni all'incrocio, due guardie di ritorno da una ronda ti avvicinano.

Vai al **242**.

120

Il filo a piombo urta rumorosamente contro la grata e poi ricade nella cella, ma il rumore attrae l'attenzione di una guardia, che si avvicina per indagare.
Clim ti incita a nasconderti nell'ombra finché la guardia non si stanca di investigare, ma tu vuoi che si avvicini, in modo da poterla attaccare.

Se ti nascondi in un angolo della cella, vai al **157**.
Se attacchi la guardia, vai al **40**.
Se usi 1 punto di Potere, vai al **194**.

121

L'uomo si siede pesantemente e ti guarda incredulo, quando gli riveli chi sei.
"Sono Pogell, eh-ehm, faccio il facchino qui. Trasporti, servizi, e cose del genere, capisci. Figurati! Incontrare Robin..." Si copre rapidamente la bocca con la mano dicendo qualche parola di scusa. Dopo aver bevuto un sorso dalla fiasca, continua:
"Sì, certo che ti aiuto, Robin. Lo Sceriffo mi sta proprio

antipatico. Aspettami qui; sarai al sicuro".
Pogell si allontana di corsa e tu ti siedi in un angolino, sorseggiando cautamente il potente liquore. Dopo pochi minuti l'uomo torna con alcuni abiti che sostituisci rapidamente alla vistosa livrea di Clim; poi, guidato da Pogell, lasci le cucine e ti dirigi verso una porta, nel corridoio vicino. Il facchino controlla che non ci sia nessuno in giro, apre la serratura e ti conduce nella piccola dispensa.
"Puoi nasconderti qui. Ci veniamo solo io e un paio di altri tizi, e se ti nascondi dietro quelle rastrelliere nessuno ti vede".
Ringrazi ancora Pogell e ti accingi ad aspettare.

Segna il nascondiglio sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Se vuoi esplorare il castello senza un piano preciso, vai al **246**.
Se vuoi spendere 1 punto di Potere, vai al **254**.

122

"Philippe de Plessiez, gran Maestro dell'Ordine dei Poveri Cavalieri del Tempio di Salomone" risponde. Poi si avventa furiosamente su di te, roteando furiosamente la spada. Sopraffatto dalla potenza dei colpi, inciampi e per poco non cadi all'indietro.

Segna 1 ferita al corpo.

Se non sei stato sconfitto, e se su Albion sono incise le rune rosso sangue, vai al **251**.
Altrimenti, vai al **163**.

Much si offre volontario per andare a Nottingham, essendo uno dei membri meno identificabili della banda, e tu sei felice di lasciarlo andare. Potrebbe anche sembrare un sempliciotto, a chi non lo conosce, ma ha parecchie capacità sorprendenti. Gli racconti tutto quello che sai e che potrebbe essergli utile, e il tuo compagno si allontana, dicendo che sarà di ritorno verso sera. Torni al campo semivuoto e cerchi di riguadagnare un po' del sonno perduto.

Qualche ora dopo Much torna, chiaramente di buon umore. Siccome ha fatto visita al nonno, che ora vive nell'ospizio dei canonici agostiniani grazie alle tue generose donazioni, ha saputo qualcosa che adesso intende raccontarvi:

"Uno dei frati mi ha detto che sapeva di Gatham. Ha detto che uno dei confratelli una volta era l'assistente del pre... pre... qualcosa, che amministra il villaggio per il Vescovo di Gargoyle".

"Penso che tu voglia dire Carlisle" interviene Will.

"Sì, giusto. Ha detto che era molto sorpreso di sentire che il Vescovo voleva vendere il villaggio, visto quanto ci era affezionato. Poi mi ha detto che il Vescovo abita a Scroby. Non è lontano, è a nord di Sherwood, vicino al luogo in cui io e John tenevamo le pecore. Che ne pensi, Robin? Andiamo a fargli una visita?"

L'entusiasmo di Much ha contagiato gli altri, che non vedono l'ora di mettersi in moto.

Se vai a Gatham per parlare con gli abitanti, vai al **41**.
Se vai direttamente dal Vescovo, a Scroby, vai al **214**.

124

Ti dirigi verso il portone coperto del castello. Alle spalle della sentinella ci sono le grandi porte di legno, con sopra la saracinesca, fatta di tavole di quercia racchiuse in un'armatura di ferro. Cerchi di non pensare a questi potenti sistemi difensivi e ti rivolgi alla sentinella, affermando di essere un messaggero del Re, venuto da Winchester con una comunicazione per lo Sceriffo.
La guardia osserva la tua tenuta e ti fa passare senza problemi; la saluti ed entri nel corridoio scuro che porta al cortile principale. Ce l'hai fatta!

Vai al **239**.

125

"Elidor è la Spada della Verità" spiega Wayland, "così come Albion è la Spada della Lealtà. Colui che porta con sé Elidor non può dire il falso; ricordatene, quando sarà necessario. E ora, dammi Albion".
Il tono di Wayland non ammette repliche, perciò porgi la spada al suo creatore, che la posa con reverenza sull'incudine.
"Se Elidor dovrà essere sconfitta, sarà Albion a farlo; quindi necessita di una nuova tempra. Inoltre dovranno scorrere in lei il sangue e il Potere che danno vita al suo padrone".
Il fabbro infila Albion nella forgia e ti porge una ciotolina di argilla.
"Riempila" ti ordina.
Ti fai forza per obbedire, e ti tagli con il pugnale. Il sangue cola nella ciotola e ti senti girare la testa; quando

la ciotola è piena, ti fasci la ferita e passi a Wayland il recipiente colmo di sangue. Il fabbro estrae dai carboni Albion incandescente, e versa con attenzione il sangue su entrambi i lati della lama. Fatto ciò, immerge la spada in un bagno di liquido e il vapore vi avvolge ambedue. Quando Albion si è raffreddata, il fabbro te la restituisce, e vedi che le rune scritte sulla lama ora sono di colore rosso.
"Devi andare, adesso" ti dice Wayland. "Segui la strada". Lasci la fucina e finalmente torni a respirare la fresca aria primaverile.

Hai riportato 1 ferita, in una qualsiasi zona (braccio, gamba o corpo, scegli tu), che può essere risanata nel modo consueto.

Scrivi "rune rosso sangue" accanto ad Albion, sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Se torni sui tuoi passi, vai al **166**.
Se segui la strada, vai al **308**.

126

Il famoso Albero di Harold non è lontano, e in breve lo raggiungi: i raggi del sole illuminano il ceppo rinsecchito che sorge nella radura.
Herne parla alle tue spalle: "Robin Hood, sono qui. Perché mi cerchi?"
Ti giri e vedi la familiare figura cornuta fra i due tronchi massicci di due imponenti querce ombrose. Per rispon-

dere alla sua domanda, gli racconti dello strano cavaliere che hai attaccato sulla strada di Londra, il cavaliere dalla spada misteriosa. Per tutta risposta, Herne declama:

"Una spada di un'altra è il ritratto,
Anche uno spirito ha sempre fratelli,
Una spada sei altre ha sopraffatto,
Sette spiriti, sette spade, sette fratelli".

"La Poesia di Wade dice così, figlio mio. Tienila bene a mente. Il tuo avversario porta la croce; ora la croce ritorna, con il Potere. Temi il Potere del Tempio di Salomone! Presto verrà, e devi sapere come affrontarlo". Herne si interrompe improvvisamente e solleva la mano.

Segna la Poesia di Wade sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Se hai la pergamena, vai al **50**.
Se hai il coltello del guardaboschi, vai all'**84**.
Se non hai nessuno dei due, vai al **181**.

127

L'uomo viene dalla tua parte, portando in mano una piccola brocca.
"Mi chiamo Denis" dice. È contento di avere la possibilità di chiacchierare con qualcuno, ed è molto generoso con la birra. Gli chiedi degli ultimi arrivi all'incrocio, ma l'uomo si mette a ridere e ti riempie nuovamente il boccale. Ben presto entrambi cantate a squarciagola una canzonaccia da ubriaconi. Denis canta i versi principali

e tu ti unisci al ritornello. Ad ogni verso bevi un sorso dal boccale, e la canzone ha molti versi...

Sei ubriaco. Tutte le Caratteristiche vanno a -1 finché non torni sobrio; segnalo sul Foglio d'Identità. Puoi recuperare la lucidità con un lancio supplementare di dadi quando vedi il simbolo del Risanamento; devi tuttavia "risanare" 2 o più ferite. Il lancio supplementare decide solamente se rimarrai ubriaco o meno!

Vai al **283**.

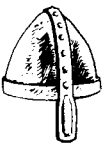
128

Quando gli uomini arrivano all'altezza del nascondiglio, i vostri archi vibrano all'unisono. Uno dopo l'altro i soldati cadono da cavallo; ne rimangono in sella solo due, che impugnano la spada e sbirciano fra gli alberi, nel tentativo di individuarvi.

"Esci allo scoperto, codardo!" grida il cavaliere. Sembra piuttosto giovane, intorno alla trentina; ha i capelli biondi tagliati corti e uno sguardo intenso. Gli abiti e l'equipaggiamento saranno anche semplici, ma allo

stesso tempo hanno un aspetto efficiente; inoltre l'uomo è armato fino ai denti.
"Ti sfido, in nome di Dio!" urla, con la superbia e la forza dell'esperienza nella voce.

Se esci allo scoperto e accetti la sfida, sguainando Albion, vai al **380**.
Se incocchi un'altra freccia e lo colpisci, vai al **92**.



129

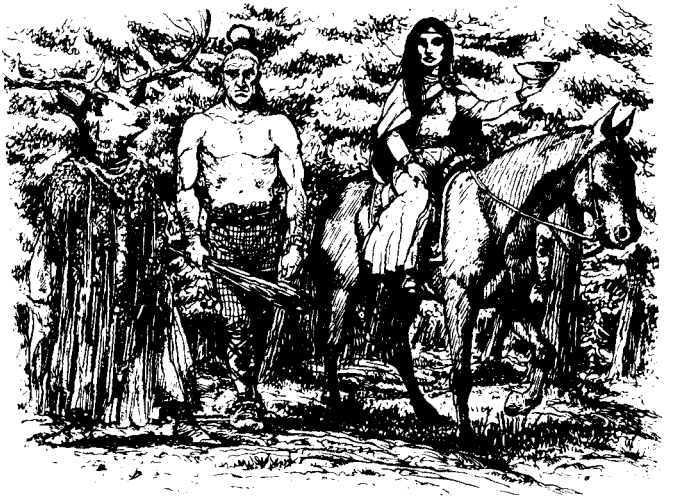
Proprio mentre stai mettendo a tacere il tuo avversario, due guardie passano accanto all'entrata delle prigioni e notano il tafferuglio. Con uno sforzo disperato getti da parte la tua vittima e fuggi nell'ombra, nascondendoti in un angolo buio.
I due soldati sbirciano nella sala, senza capire cosa sia successo. Devi sbarazzartene al più presto possibile, quindi ti avvicini furtivamente.

Vai al **348**.

130

Tieni stretta in mano la freccia, e vedi che la penna tremola leggermente nella brezza per un attimo. Ad un tratto la punta si gira verso la valle; scendi quindi il pendio, seguendo un ruscelletto che sgorga dal terreno poco lontano e scorre nella valle, gorgogliando allegramente.

Davanti a te si estende una macchia di pini, dentro la quale scorgi alcune figure immobili.
Avanzi cautamente, sapendo che la freccia bianca ti ha guidato da questa parte. Quando ti sei avvicinato un po', distingui tre figure: una è in sella a un cavallo, un'altra ha le corna di un cervo, la terza è di corporatura massiccia e impugna una mazza rozza e pesante. Tutti e tre i personaggi sono in silenziosa attesa.



Quando raggiungi la macchia, i tre si muovono e sollevano ognuno una mano per salutarti. La figura a cavallo è una bella donna dai capelli scuri e dagli occhi ardenti, che sembra stranamente senza età. Nella mano sinistra ha una ciotola, che tiene con attenzione, senza rovesciarne il contenuto. Quando osservi la figura cornuta, per un attimo pensi che si tratti di Herne; senza

dubbio gli assomiglia, e ha un'aria stranamente familiare. Deve esserci un legame di qualche tipo fra i due, anche se non riesci a capire se questo spirito dalle corna di cervo abbia poteri maggiori di quelli del tuo patrono. Il gigante con la mazza ricambia il tuo sguardo indagatore senza batter ciglio, e i suoi occhi verdi contrastano con i capelli rossi, raccolti in un nodo sopra la testa. Aspetti, incapace di muoverti; la donna è la prima ad avvicinarsi. Ti fa cenno di porgerle la mano, e poi ti versa una goccia di liquido dall'odore dolciastro dalla ciotola sul palmo. Ti guardi la mano e vedi che vi si è impressa la sagoma di un cavallo, dipinta di verde. Poi si avvicina la figura cornuta; si toglie dal collo una collana d'oro e ti tocca con essa il palmo per un secondo; anche questa volta rimane impressa una figura, un serpente dalla testa d'ariete. Infine si avvicina il gigante, che ti afferra strettamente la mano; per un attimo senti una fitta di dolore lungo il braccio, e quando guardi vedi che sul palmo è disegnata una ruota.

Senza una parola, le tre figure svaniscono nella macchia. Tu procedi lungo la valle, oltre la macchia di pini. Hai ricevuto tre doni da tre spiriti, e speri di poterli ricambiare in qualche modo.

Guadagni 1 punto per ognuna delle seguenti Caratteristiche: Equitazione, Orientamento e Combattività Corpo a Corpo. Nessun punteggio tuttavia può essere superiore a 10; se hai già 10 punti in qualcuna di queste Caratteristiche, il punto in più diventa 1 punto di Potere.

Vai al **74**.

131

Non riesci ad aprire quella scatola infernale; qualche meccanismo segreto protegge il contenuto, e ti senti così frustrato che quasi non senti un suono di passi nel corridoio: infatti te ne accorgi all'ultimo momento.
Muovendoti in silenzio e con rapidità, rimetti a posto la scatola e ti nascondi dietro i drappi appesi alla parete, accanto alla porta.

Se vuoi spendere 1 punto di Potere, vai al **64**.
Altrimenti, vai al **293**.

132

Mentre ti avvicini ai monoliti, un raggio argenteo illumina il cielo. Ti guardi intorno e vedi che i tuoi compagni sono stati colpiti dal raggio e sono rimasti immobili, bloccati nell'atto di camminare.
Getta i dadi per controllare la tua Percettività.

Se ottieni 2 o meno, vai al **57**.
Se ottieni 3 o più, vai al **223**.

133

La Poesia di Wade probabilmente fa riferimento all'antico eroe, Wade appunto, che si innamorò di una ninfa marina. Questa gli diede un figlio, Wayland, che divenne un famoso fabbro divino. Si dice che molti potenti oggetti magici siano stati forgiati proprio da lui, fra i quali sette spade per i sette eroi della Gran Bretagna, ognuna dotata del Potere della Luce e delle Tenebre. Una ce l'hai tu: Albion.
Forse Wayland, che vive ancora, come Herne, può

risolvere il mistero sulle origini della spada del Templare. Tutte le altre spade di Wayland sono state distrutte dalla tua banda all'Abbazia di Ravenscar, dove Morgwyn le aveva usate per cercare di evocare Lucifero; ma se c'è qualcuno che sa qualcosa della spada del cavaliere, quello sarà proprio Wayland.
Sai che la fucina del fabbro divino si trova a sud, vicino al "Cuore dell'Inghilterra". Il viaggio è lungo, e prima di partire dovresti rivedere gli amici.

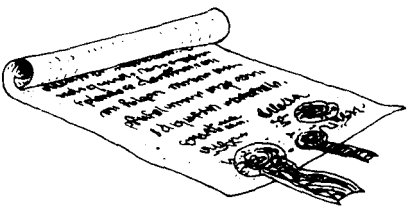
Vai al **316**.

134

Ti senti sicuro, nonostante l'enorme difficoltà della prova che Cloudesley ti ha affidato. Quelli che ti circondano tacciono mentre tiri la corda dell'arco e scocchi la freccia; questa fa una curva nel cielo, veloce e aggraziata come il balzo di un cervo, poi punta verso Much e colpisce l'albero tre dita sopra la sua testa, proprio dove si trova la mela. I guardaboschi di Cloudesley restano a bocca aperta per la sorpresa, e due di loro corrono a controllare la precisione del tiro.
Quando tornano, spingendo davanti a sé un Much piuttosto pallido, uno reca sul palmo della mano la mela; la freccia l'ha trapassata proprio al centro! Cloudesley è senza parole: ora spetta a Clim estrarre il coltello e tagliare le corde che legano i tuoi amici. Controlli assieme a lui che stiano bene, poi torni da Cloudesley.
Il Guardiano Reale ha l'aria furibonda: il sangue gli è salito alla testa e osserva Clim con sguardo assassino.

"Tu!" urla. "Traditore! È stata un'idea tua! Ora questo mascalzone se ne andrà libero per i fatti suoi. Te la farò pagare!" All'improvviso sguaina la spada e si avventa su Clim, che deve sguainare a sua volta la sua per difendersi. In breve i due si scambiano furiosi fendenti mentre gli uomini di Cloudesley si tengono in disparte, incerti sul da farsi.

Se resti per aiutare Clim, vai al **22**.
Se approfitti dell'occasione per fuggire nei boschi, vai al **156**.



135

Accorre la locandiera, dicendoti: "Oh, grazie, Mastro Robin! Tutti qui rispettano il tuo nome. La birra non ti mancherà né oggi né qualsiasi altro giorno". Ti porta un'altro boccale della sua speciale birra d'orzo.
Istintivamente guardi il pavimento accanto alla tua panca; per terra c'è un guanto finemente ricamato. Ti guardi intorno, ma non vedi nessuno cui potrebbe appartenere, quindi lo raccogli e te lo ficchi in tasca.

Segna il guanto verde fra gli Oggetti Speciali.

Vai al **199**.

136

Dovrai cercare di smuovere la serratura con il pugnale, in modo da far scattare il fermo. Ci vorrà mano ferma e pazienza.
Getta i dadi per la Destrezza.

Se ottieni -2 o meno, vai al **12**.
Se ottieni -1 o più, vai al **311**.

137

Ti avvii assieme ai compagni lungo i confini settentrionali di Sherwood. Il vento si è fatto più freddo; ormai si avvicina la sera e pennellate di nubi grigie si allungano sempre più nel cielo color ardesia. Un fringuello, che cinguetta appollaiato su un ramo, arruffa le piume al freddo tocco della brezza, e tu ti stringi addosso il mantello.
Getta i dadi per controllare l' Orientamento.

Se ottieni 2 o meno, vai al **20**.
Se ottieni 3 o più, vai al **198**.

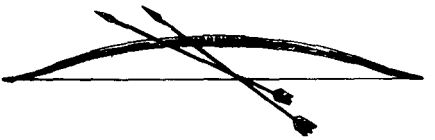
138

Dopo aver riflettuto sulle scoperte fatte finora, ti chiedi se riuscirai mai a capirne qualcosa. Da una parte ti senti in obbligo per le tue responsabilità - servire Herne e le genti di Sherwood -, d'altra parte la minaccia all'incolumità di Tuck ti preoccupa. Da quanto hai saputo, non si trova in pericolo immediato; è prigioniero nell'Abbazia di St Mary e non gli sarà fatto alcun male fino al ritorno dell'Abate Hugo; poi sarà sottoposto al processo, ma fra parecchi giorni. Temi per lui, tuttavia altre

minacce potrebbero essere ancor più importanti.

Se hai la freccia bianca e vuoi usarla, vai al **340**.
Se vuoi cercare il "Cuore dell'Inghilterra", vai al **226**.
Se vuoi cercare Baldric, vai al **107**.
Se il villaggio di Gatham ha bisogno di te adesso, vai al **398**.

Dovresti comunque fare una scelta che per te significa qualcosa; se non hai mai sentito parlare delle cose elencate qui sopra, o se non vuoi sceglierne nessuna, vai al **193**.



139

Puoi decidere di usare uno qualsiasi degli oggetti sottoelencati, se li hai con te. Se non li hai o se pensi di non poter fare nulla di utile con quelli che hai, torna al **383** *e scegli qualcos'altro.*

Se hai il crocifisso d'argento, vai al **24**.
Se hai la corda, vai al **300**.
Se hai il calice d'argento, vai al **24**.
Se hai l'otre di vino, vai al **161**.
Se hai il bastone, vai al **47**.
Se hai la spilla d'oro, vai al **24**.
Se hai il mantello, vai al **161**.

continua

Se hai la spada (non Albion), vai al **47**.
Se hai la freccia bianca, vai al **336**.
Se hai la borsa di monete d'argento, vai al **24**.

140

Non è facile penetrare a Nottingham, ma è quasi certo che il Cavaliere Templare che vi è sfuggito abita proprio lì. Se vuoi scoprire qualcosa di più sul suo conto, devi rischiare.
Spieghi il tuo piano agli altri. Ti introdurrai in città travestito con la cotta di maglia, la livrea e l'elmo che hai sottratto al sergente del Templare. Nessuno si sognerà di fermare un sottufficiale della Guardia Reale. Will Scarlet, sempre pessimista, scuote il capo quando ti congedi dagli amici.
"Non aspettarti che ti salviamo" dice, ma tu sorridi e ti allontani.

Se hai un cavallo sull'elenco degli Oggetti Comuni, vai al **309**.

Altrimenti, decidi quali oggetti porterai con te e quali lascerai ai tuoi amici.
Se porti con te l'arco lungo, vai al **10**.
Altrimenti, vai al **188**.

141

È facile come rubare il bastone a un cieco. Appena ti vede il prete lancia un urlo e alza le mani. Much e Will lo prendono di mira con gli archi mentre Nasir fruga nelle sue borse. Naturalmente l'avido sacerdote ha con sé monete d'argento in abbondanza, sufficienti per i

bisogni di molti poveri.
"Dio ti benedica, Padre" lo beffi, inchinandoti mentre si allontana trotterellando.

Segna la borsa di monete d'argento sull'elenco degli Oggetti Comuni.

Se torni al campo, soddisfatto del bottino, vai al **258**.
Se continui ad aspettare ai bordi della strada, vai al **217**.

142

Puoi usare uno degli oggetti seguenti, se li hai.

Se hai la freccia bianca e l'arco lungo, vai al **9**.
Se hai il crocifisso d'argento, vai al **210**.
Se hai la Poesia di Wade, vai al **328**.
Se hai il calice d'argento, vai al **210**.

143

Hai appena sguainato Albion che William impugna già lo spadone. Ti fissa e dice: "E allora è così che vuoi, eh?" menando un fendente.

William di Cloudesley:
Combattività 9

Se vinci tu entro 5 scontri, vai al **331**.
Se vince lui entro 5 scontri, vai al **167**.
Se il combattimento dura per più di 5 scontri, vai al **48**.

☐☐☐☐☐

144

Trovi la porta che dà sulla balconata sopra le finestre, a lato dell'atrio. Mentre la imbocchi furtivamente, immagini i tempi passati in cui gli sceriffi e i loro ospiti venivano intrattenuti dai menestrelli che suonavano su questa balconata; in questi giorni però Robert de Rainault ha poco tempo per simili frivolezze.

Scorgi numerosi ospiti alla tavola dello Sceriffo; fai in modo di essere ben nascosto dalla balaustra, ti inginocchi e cominci a origliare i loro discorsi. Ti alzi in piedi all'improvviso sentendo una fitta di dolore al ginocchio; una spilla ti ha trapassato i pantaloni; probabilmente qualcuno l'ha gettata via o l'ha perduta. Metti in tasca la spilla d'oro e rivolgi nuovamente l'attenzione alla festa.

Lo Sceriffo e suo fratello, l'Abate Hugo, gustano un succulento pasticcio di carne e bevono vino rosso in grandi calici di peltro. Sir Guy è seduto accanto al Cavaliere Templare; di fronte a loro siedono un sacerdote pallido e arcigno e un uomo ricco, rosso in faccia e carico di anelli e di catene d'oro.

Un araldo si avvicina a Sir Guy e gli sussurra qualcosa all'orecchio; il giovane cerimoniere si alza e va verso una porta, proprio sotto la balconata dove sei tu; qui inizia a conversare sottovoce con qualcuno che non riesci a vedere.

"Ebbene, Ingran, l'hai preso?"

"Sì, signore. Ci ho messo delle ore a trovarlo, ma l'ho trovato, finalmente. Ho dovuto nasconderlo in questo libro di ricette di vini e liquori di frutta, e ho detto che lo Sceriffo voleva copiarlo per darlo all'Abate".

"Fammi dare un'occhiata al testamento; non mi interessa l'acquavite di prugne o di mele. Sei sicuro che possiamo dimostrare che è falso?"

"Sì. Ci sono numerosi esemplari della firma del Barone de Bracy nella biblioteca di St Mary. L'Abate me li ha fatti controllare prima di andare a Rufford".

"Il Vescovo *dovrà* vendere le terre di Gatham; non può affrontare uno scandalo proprio adesso. Ben fatto, Ingran. Farò sì che tu ottenga la ricompensa promessa e la grazia dello Sceriffo per tuo fratello".

Senti il rumore della porta che si chiude, quando l'uomo se ne va e Gisburne torna al suo tavolo. Vedi che il Templare e alcuni degli altri ospiti hanno già finito di mangiare e si sono ritirati. Forse è giunto anche per te il momento di andare, ora che conosci i piani dello

Sceriffo per impadronirsi della proprietà di Gatham, un pacifico villaggio della Foresta di Sherwood posto sotto la tua protezione.

Segna la spilla d'oro fra gli Oggetti Speciali.

Se torni al tuo nascondiglio e aspetti il mattino per avere l'opportunità di fuggire, vai al **365**.
Se esplori ancora un po' il castello questa sera stessa, vai al **31**.

145

Segui una pista attraverso la foresta, restando vicino ai tuoi amici. La pioggia gocciola dalle foglie ingiallite e offusca l'aria, rendendo difficile vedere in lontananza. Poi raggiungete la cima di una collinetta e una radura; davanti a voi si estende una valle costellata di aceri. Il sentiero scende ancora una volta fra gli alberi, e percorrendolo con lo sguardo vedi un cavaliere solitario che viene lentamente verso di voi. La pioggerella e le nubi basse permettono di vedere solo una vaga sagoma, quindi non hai idea di chi possa essere.

Se aspetti che il cavaliere vi raggiunga sulla collina, vai al **182**.
Se cerchi un luogo dove nascondervi tutti, getta i dadi per la Percettività.

Se ottieni -3 o meno, vai al **6**.
Se ottieni -2 o più, vai al **289**.

146

Tutti e tre gli uomini sono morti, e i tuoi amici ti aiutano a frugare nel loro bagaglio; ma stranamente sembra che nessuno di loro abbia con sé qualcosa di valore.
Getta i dadi per controllare la Percettività.

Se ottieni 2 o meno, vai al **54**.
Se ottieni 3 o più, vai al **359**.

147

Leghi i piombini allo spago, in modo da appesantire entrambi i capi. Ora devi lanciare un capo, passando attraverso lo spazio fra due sbarre della griglia, in modo da raggiungere l'estremità del chiavistello e agganciare la maniglia verticale; e tutto in silenzio, in modo che le guardie non se ne accorgano!
Getta i dadi per mettere alla prova la tua Combattività a Distanza.

Se ottieni -3 o meno, vai al **169**.
Se ottieni da -2 a +1, vai al **68**.
Se ottieni +2 o più, vai al **120**.

148

Questo straccio si rivela poco interessante; puzza e ha le tasche vuote, fatta eccezione per alcuni stracci e un chiodo arrugginito. Sospetti inoltre che sia infestato dai pidocchi e lo getti via dopo esserti accertato che non contiene nulla di utile per te. Poi ti accingi a tornare furtivamente indietro.

Vai al **119**.

149

Ti accorgi all'improvviso che c'è una mezza dozzina di guardaboschi sparsi nella foresta; il fatto di trovarti da solo contro sei avversari non è di tuo gradimento, specialmente se gli avversari sono armati e conoscono il bosco almeno quanto te.
Gli uomini serrano i ranghi quando ti scorgono, e Herne si unisce a te. Ti dice subito di sollevare Albion e con le mani tocca la punta della spada e i tuoi occhi. Si vede un lampo accecante, dal quale Herne ti protegge, e si ode un rombo di tuono. Mentre i guardaboschi barcollano, parzialmente accecati e assordati, riesci a fuggire. Ti senti esausto e privo di forze; Herne ti rivolge uno sguardo comprensivo e spiega:
"Ho dovuto utilizzare il tuo Potere per evocare la Luce. Ma presto ti riprenderai".

Perdi 1 punto di Potere.

Vai al **377**.

150

Con un'agile mossa della mazza il gigante ti sferra un colpo violentissimo, che ti solleva da terra. Crolli al suolo qualche metro più in là e svieni, dopo aver battuto la testa su un sasso.
Quando rinvieni, ti senti come se fossi stato calpestato da un branco di cavalli selvaggi. La prima cosa che vedi è il volto sorridente del gigante dai capelli rossi, che si china verso di te, ti afferra saldamente la mano e ti fa alzare in piedi. Ciò ti fa sentire un po' meglio, e il dolore comincia ad abbandonare le tue membra. Il gigante

getta indietro la testa e ride; il suono echeggia per tutta la valle e quasi ti assorda. Poi si allontana a grandi passi e a grandi balzi su per la collina.
Ti guardi il palmo della mano, dove l'uomo ti ha afferrato, e vedi che reca la sagoma di una ruota.

Puoi risanare immediatamente due a scelta delle ferite subite nella lotta con il gigante. Il resto dovrà essere risanato nella maniera consueta.

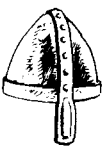
Se hai i simboli del serpente e del cavallo, vai al **74**.
Altrimenti, se hai un cavallo puoi spronarlo e andare al **74**.
Se non hai il cavallo o decidi di non spronarlo, però hai il simbolo del serpente, vai al **13**.
Altrimenti, vai al **32**.

151

Senza difficoltà ti nascondi dietro un carretto tirato da un cavallo e ti infili nell'oscurità delle stalle. Ti metti al riparo di una mangiatoia e aspetti che i tuoi occhi si abituino al buio.
Non vedi nulla di sospetto nell'edificio lungo e basso. Poco dopo senti parlare un uomo, circa a metà della costruzione. Ha una voce forte e autoritaria e sta ordinando a qualcuno di prendersi cura del suo cavallo. Ti acquatti per nasconderti, mentre l'uomo che parlava ti passa davanti: è il Cavaliere Templare che cercavi! L'ipotesi che sarebbe venuto qui, al Castello di Nottingham, era esatta; ora tutto ciò che devi fare è seguirlo e cercar di scoprire cosa fa qui.

Stacchi un rozzo mantello da un chiodo e te lo metti addosso, per coprirti la livrea, e ti metti furtivamente alle calcagna del cavaliere.
Getta i dadi per la Destrezza.

Se ottieni 1 o meno, vai al **197**.
Se ottieni 2 o più, vai al **319**.



152

Chiedi a Baldric chi è quell'uomo, e Baldric risponde: "È Bryn, il servitore del prebendario. Sovrintende alle terre della proprietà e agli animali e ai raccolti del sacerdote, e coltiva un po' della propria terra".
Dici a Baldric di non preoccuparsi di lui, e poi affronti Bryn, chiedendogli perché disturba la gente a quest'ora di notte.
"Deve seguirmi alla Casa di Pietra e restarci finché gli uomini dello Sceriffo non verranno a prenderlo per il processo. È ricercato per evasione, ecco perché; se verrà via adesso senza opporre resistenza non ci saranno altri problemi, ma se tenterà qualche scherzo tutta la sua famiglia ne soffrirà. Io cerco soltanto di fare ciò che è meglio".

Se lasci che Bryn porti via Baldric, vai al **245**.
Se vai di persona dal prebendario, vai all'**11**.

153

Nella sala d'aspetto c'è una lunga coda di persone dall'espressione stanca, che rappresentano un po' tutti gli strati sociali: dai mercanti e dagli usurai ai servi della gleba, probabilmente fittavoli dello Sceriffo. Dietro la stanza affollata c'è un corridoio dal soffitto a volta. Alcune delle persone in attesa ti guardano interessate quando entri, ma poi sprofondano nuovamente nella malinconia e nella stanchezza.

Se segui il corridoio, vai al **109**.
Se aspetti in questa stanza, vai al **224**.

154

Clim ti perdona per il tuo comportamento precedente, che l'ha comprensibilmente irritato, e considera saldato il conto. Quando gli spieghi il tuo problema, e com'è difficile per te lasciare la città, ti offre il suo aiuto e uscite assieme dalla locanda.

Vai al **164**.

155

L'uomo indossa la cotta di maglia e la livrea delle guardie cittadine; e sulla strada ci sono altre due guardie. Sebbene la sua voce sia aspra, sembra più annoiato dal servizio di pattuglia che realmente interessato a ciò che fai.
Gli dici che aspetti un amico; avevate appena lasciato Nottingham assieme per andare a Londra quando si è ricordato di non aver preso con sé una cosa, e ti ha lasciato qui mentre andava a recuperarla.

Getta i dadi per controllare il tuo Fascino; se hai un otre di vino puoi offrirne un po' alla guardia, aggiungendo così 3 punti al punteggio base di Fascino, naturalmente solo per questa occasione.

Se ottieni 1 o meno, vai al **78**.
Se ottieni 2 o più, vai al **354**.

156

Non hai la possibilità di recuperare le tue cose, che sono sorvegliate dai guardaboschi, perciò fuggi nella foresta portando con te solo l'arco; i tuoi amici ti seguono da presso. La tua ricerca del Cavaliere Templare, finora vana, ora sembra proprio destinata al fallimento. Ormai avrà lasciato il Castello di Nottingham e starà vagando da qualche parte nella Foresta di Sherwood, impegnato a mettere in pratica le minacce pronunciate in precedenza. Dopo ore e ore di ricerche inutili, cade la notte e tornate al campo. Mentre cammini sotto le stelle, invii un richiamo silenzioso a Herne, ma non ottieni risposta. Hai la sensazione che il Potere della Luce e delle Tenebre ti abbia abbandonato e stia abbandonando anche la foresta.

Vai al **400**.

157

La guardia chiama immediatamente alcuni colleghi che, armati di pesanti mazze, sollevano la griglia e scendono nella cella. Ti sopraffanno e ti tramortiscono con un colpo di mazza. Quando rinvieni, Clim è scomparso.

Vai al **333**.

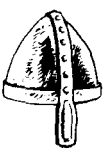
158

Riesci a convincere il servitore del Vescovo a farti entrare; i tuoi compagni restano fuori. Riluttante, il servitore si allontana strascicando i piedi e va a prenderti un bicchiere di vino leggero. Rimani solo in una fredda anticamera dalle pareti di pietra, con la sola compagnia di austeri mobili di legno e di una candela. Dopo un po' il servo ritorna, stringendosi addosso il mantello, e ti accompagna nella stanza principale. Il calore di un bel fuoco ti riscalda e stendi con piacere le braccia per vincere il freddo che ti aveva irrigidito.

Davanti al fuoco è seduto un personaggio riccamente vestito; ha una leggera peluria bianca sulle sopracciglia, e una grande croce d'oro appesa a una catena sembra tirargli la testa verso il basso.

"Sono Herbert, *Grâce de Dieu* Vescovo di Carlisle" annuncia; parla lentamente, con voce roca. "Posto infernale". Si interrompe per bere un sorso da un calice d'argento. "Ebbene, che cosa vuoi, giovanotto?"
Gli spieghi di essere qui a nome degli abitanti del villaggio di Gatham, ma prima che tu possa finire il discorso, il Vescovo ti interrompe:
"Perché non ti occupi degli affari tuoi, eh? Non immischiarti nelle faccende dei tuoi superiori, ragazzo". Sta agitando un dito nella tua direzione, ma tu avverti una venatura di dubbio che si cela sotto il suo tono perentorio. "Domani firmerò il contratto e tutto finirà lì".

Se accetti le parole del Vescovo ed esci dalla sua casa, vai al **320**.
Se insisti, vai al **187**.



159

Sei salvo, e vai in giro per le strade di Nottingham; la città è abbastanza grande da permetterti di far perdere le tracce, e gli eventuali inseguitori dovrebbero faticare molto per trovarti.

Vai al **17**.

160

Dalla conversazione fra Clim e William apprendi che quest'ultimo è William di Cloudesley, un famoso arciere,

ex fuorilegge e compagno di Adam Bell, e inoltre che è in visita a Nottingham nella sua qualità di Guardiano della Foresta Reale di Inglewood. Drizzi le orecchie quando senti che la sua missione consiste nella vendita di una proprietà, situata nella Foresta di Inglewood, all'Ordine dei Poveri Cavalieri del Tempio di Salomone, i Templari. Sembra che il Vescovo di Carlisle voglia liberarsi di alcune sue terre; i Templari comprano, e fanno anche un buon affare.

"Il Re ha esentato tutte le terre dei Templari dalla Legge Forestale" spiega William. "Se il vecchio Herbert, il Vescovo, avesse cercato di disboscare le sue terre per sfruttarle al meglio, probabilmente avrebbe pagato diverse centinaia di sterline".

Se interrompi la conversazione fra i due per chiedere lumi a William sul Templare che hai incontrato, getta i dadi per verificare il tuo Fascino.

Se ottieni 1 o meno, vai al **5**.
Se ottieni 2 o più, vai al **292**.
Se invece lasci che William continui, vai al **66**.

161

Istintivamente lo lanci dietro di te e continui a correre. Un minuto dopo ti guardi indietro per vedere dove sono finiti i cani e resti stupefatto nel vedere un vasto lago, profondo e scuro. Sulla riva opposta distingui a malapena la muta di cani e senti i loro ululati di rabbia

impotente. Non sai da dove sia saltato fuori il lago, e capisci ancora meno come hai fatto ad attraversarlo, ma sembra proprio che tu sia riuscito a sfuggire a quelle bestiacce. Quindi puoi proseguire il viaggio.

Cancella dall'elenco degli Oggetti quello che hai utilizzato.

Vai al **296**.

162

L'attendente passa oltre e ti lascia andare. Appena è uscito dalla porta, ti insinui nella galleria per vedere che cosa puoi sentire. Giù nella vasta sala lo Sceriffo di Nottingham e Sir Guy di Gisburne parlano fra loro; lo Sceriffo, seduto al grande tavolo, sta chiaramente escogitando un piano.

"Quanto ci vorrà prima che quel dannato torni indietro, Gisburne?" ringhia. "Sei sicuro che ci si possa fidare di lui?"

"Sì, mio signore" risponde Gisburne. "L'ho mandato a Rufford con istruzioni precise, come ci ha detto tuo fratello. Non tornerà senza ciò che gli abbiamo chiesto, te l'assicuro". Gisburne parla in tono mellifluo, come se cercasse di riguadagnare i favori dello Sceriffo dopo aver fallito qualche compito.

"Suppongo che quella cosa maledetta sia sepolta da qualche parte" mormora lo Sceriffo.

"Che cosa farai con le terre, una volta che avrai costretto il Vescovo a vendertele?" chiede Gisburne.

"Pelerò gli abitanti. Contadini! Se la sono passata bene per troppo tempo, con il Vescovo; adesso sono ricchi,

e pronti per essere depredati. Dovrei riuscire a spremerli sufficientemente da pagare la nuova imposta del Re. Oh, Gatham sarà una stupenda fonte di reddito, mio caro Guy".
Senti che lo Sceriffo si alza e poi continua a parlare: "Ora è meglio che mi prepari per i nostri distinti ospiti. Assicurati che Sir Roger abbia tutto ciò che chiede; non posso permettermi di offendere i Templari, Gisburne".
Lo Sceriffo si allontana e tu ti ritiri in una nicchia nascosta per riflettere su quanto hai appena sentito.

Se resti ad aspettare fino alla festa di questa sera, vai al **144**.
Se scendi furtivamente e indaghi ancora un po', vai al **190**.

163

Cadi a terra sopraffatto dal dolore. Lotti per restare cosciente, perché desideri fermare quel cavaliere pazzo con tutte le tue forze. Afferri Albion con entrambe le mani e ti sforzi di rialzarti in piedi prima che Sir Roger possa sferrarti il colpo finale.

Se Albion ha le rune rosso sangue, vai al **232**.
Altrimenti, vai al **400**.

164

Clim ti conduce di nascosto per strade secondarie, fino ad un edificio che sembra un negozio chiuso, o la casa di qualche commerciante.
"Walkelin il Commerciante ha un debito con me; penso che sia il momento di riscuotere". Clim parla con una

sfumatura minacciosa nella voce, un tono che non hai mai sentito nei suoi discorsi più frivoli. Prende dalla tasca un piccolo attrezzo, lo infila nella serratura e apre; e tu lo segui all'interno dell'edificio buio. Poi, con la pietra focaia, accende un mozzicone di candela che ha tolto dalla tasca. Tutt'intorno ci sono casse e cassette.
"Mi dai quella sbarra, per favore?" ti chiede Clim. Il tuo sguardo si posa su un palanchino, e ti affretti a portarglielo. Facendo leva con la sbarra, Clim apre una delle casse e ridacchia.
"Proprio quello che volevo. Ecco, Robin, un nuovo travestimento". Sbirci nella cassa e vedi pile di ricchi abiti accuratamente piegati. In breve entrambi assumete l'aspetto di gentiluomini benestanti, forse addirittura sembrate un signore con il suo scudiero, o suo figlio.
"Di qua" ti fa cenno Clim. Uscite in silenzio da una porta laterale, e qualche minuto dopo salutate con un gesto condiscendente le guardie che sorvegliano le porte di Nottingham, e che vi lasciano passare senza dire una parola.

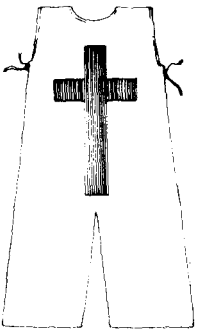
Vai al **62**.

165

Procedi attraverso la foresta, e stai per oltrepassare con un salto un ruscello dalle rive coperte di foglie quando noti sull'altra sponda una tagliola, probabilmente per i cervi che vengono qui a bere visto che ci sono tracce dappertutto.
Eviti la trappola, e prima di allontanarti la fai saltare, in modo che i malvagi guardaboschi la trovino vuota

quando torneranno a controllarla. Speri che anche per oggi la tavola di qualche nobile debba fare a meno della selvaggina.

Vai al **126**.



166

Non hai percorso più di un miglio quando cadi in un'imboscata. Una banda di mercenari esce da un boschetto vicino e ti circonda prima che tu possa reagire. Impugnano mannaie micidiali, e il loro capo ti pungola con un grande falcione. Lo riconosci: è Hurlewain.

"I cani hanno fallito, ma io porto sempre a termine i miei compiti" dice, sorridendo. "Verrai con me e i miei ragazzi: c'è qualcuno che vuole vederti".

I mercenari ti disarmano, ti legano come Will potrebbe legare un cervo e ti conducono via, verso un destino ignoto.

Vai al **400**.

167

Albion ti è stata strappata di mano, e ora sei completamente inerme. William ti punta la spada alla gola; i tuoi compagni sono pronti ad agire, ma se fanno anche una sola mossa William ti uccide di sicuro. Lo spadaccino ti guarda di traverso, poi si toglie dalla cintura un guanto verde di buona fattura e te lo getta.

"Stavi bevendo con un mio vecchio amico" dice, "quindi per questa volta ti risparmierò. Ma presto o tardi ci incontreremo ancora, e mi riprenderò questo guanto".

Rimette la spada nel fodero, si getta l'arco di traverso sulla schiena ed esce dalla locanda con passo altero.

Little John ti mette a sedere su una sedia, e Marion conferma che non hai niente di rotto; solo l'orgoglio è ferito.

Segna il guanto verde sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Vai al **199**.

168

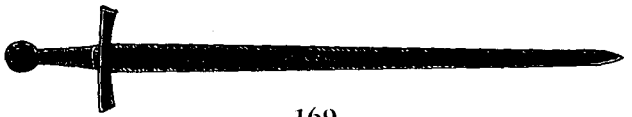
Scendi le scale più silenziosamente che puoi. La tua unica possibilità ora è di fuggire attraverso la porta principale e seminare gli inseguitori in città. Il rumore delle guardie che setacciano il palazzo, corrono e gridano, echeggia per tutto l'edificio buio e sinistro.

Aiutato dalla fortuna e dalla tua abilità, raggiungi indisturbato il cortile e strisci di ombra in ombra fino ad arrivare nelle vicinanze del corridoio che conduce al portone. Tutti gli inseguitori sono ancora concentrati nel vecchio mastio, e qui ci sono solo due guardie.

Ti lanci nel corridoio, sguaini Albion e affronti le

guardie. Una cade quasi subito, ma l'altra getta un grido. La spingi via con la forza della disperazione e ti metti a correre.

Vai all'**82**.



169

Riesci a lanciare la corda proprio nella posizione giusta. Clim tira uno dei pesi, tu l'altro, e insieme riuscite a produrre uno sforzo intenso e costante, sufficiente a far scorrere silenziosamente il chiavistello. Ora che la griglia è aperta, uno di voi deve arrampicarsi sulle spalle dell'altro e sollevarla; poi uscirà, metterà a tacere le guardie e farà scendere la scaletta.

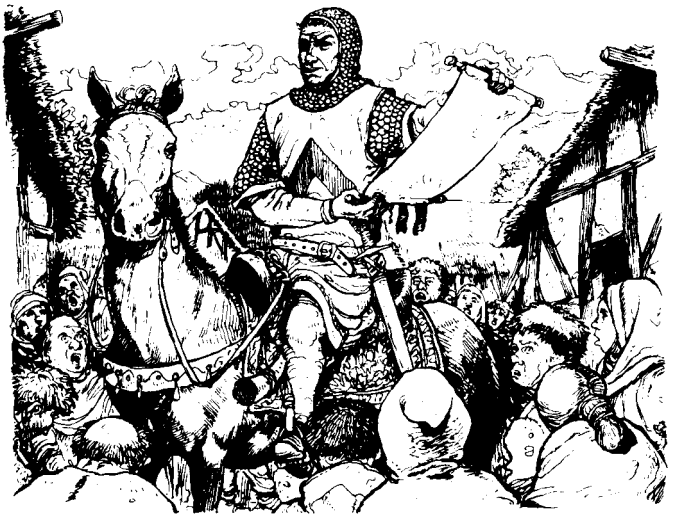
Se fai andare Clim per primo, vai al **275**.
Se vuoi andare tu, getta i dadi per la Destrezza.

Se ottieni -2 o meno, vai al **393**.
Se ottieni -1 o più, vai al **40**.

170

Gli abitanti del villaggio si dedicano alle loro faccende, e ti ignorano per la maggior parte della giornata. Nel tardo pomeriggio arriva al villaggio un cavaliere, il quale dopo essersi guardato in giro estrae un piccolo corno e suona una specie di richiamo. C'è qualcosa che non ti piace nel suo sorriso e nel suo modo di stare orgogliosamente in sella. Quando gli abitanti si sono riuniti, proclama:
"Sappiate, popolo di Gatham, che non siete più fittavoli

e servi della gleba di Sua Eccellenza il Vescovo di Carlisle. Da oggi in poi il vostro feudatario sarà Robert de Rainault, Gran Sceriffo di Nottingham, Castellano Reale, Funzionario della Corona". Il giovane arrogante tiene in mano una pergamena ornata di tre sigilli con relativi nastri.



"Inoltre" prosegue, "avrete il privilegio di servire me, Ingran de Blois, Cerimoniere di Gatham. State certi che non tollererò negligenze e insubordinazioni".
Capisci di aver tradito le aspettative del villaggio. Baldric non c'è, e ora la proprietà è nelle grinfie dello Sceriffo. Riunisci gli amici e te ne vai, col morale a terra.

Perdi 1 punto di Potere.

Vai al **113**.

171

Ti prepari a riprendere il cammino, anche se sei incuriosito dal comportamento della donna misteriosa. Quando ti guardi il palmo della mano, vedi la sagoma di un cavallo dipinto di verde, proprio nel punto in cui la goccia ti è caduta sulla mano.

Se hai i simboli del serpente e della ruota, vai al **74**.
Se hai soltanto il simbolo della ruota, vai al **32**.
Altrimenti, vai al **371**.

172

La prima guardia inciampa improvvisamente, cade e perde conoscenza. Prima che tu possa reagire, però, i suoi colleghi hanno già sguainato la spada e ora ti si avvicinano.

Vai al **45**.

173

Quando tutti sono lontani dal padiglione azzurro, ti avvicini furtivamente. La crescente oscurità favorisce i tuoi movimenti, e in breve ti ritrovi solo a qualche metro di distanza. Ma proprio in quel momento vedi due guardie che si dirigono verso la tenda. Sebbene stiano camminando lentamente, calcoli di avere il tempo di ispezionare soltanto uno dei settori per la notte, separati da tende.

Se ispezioni il settore di Ingran, vai al **60**.
Se ispezioni il settore di Fredegis, vai al **326**.
Se ispezioni il settore di Haldane, vai al **235**.
Se abbandoni il progetto, vai al **119**.

174

Prima che tu riesca a reagire il sacerdote ti attacca con la mazza e ti fa perdere i sensi. Quando rinvieni, i tuoi amici sono con te ma non c'è traccia dell'ecclesiastico. Will ti spiega che quando hai perso i sensi, lui e gli altri si sono occupati del bellicoso sacerdote, e ti mostra le monete d'argento che gli hanno sottratto. Sei contento di sapere che tutto è finito nel migliore dei modi, ma cominci a preoccuparti per la piega che oggi hanno preso gli eventi. Prima il Templare, e adesso un comune sacerdote ti hanno umiliato. Che tu ti stia rammollendo? O non sarà che il Potere della Luce e delle Tenebre ti sta abbandonando?

Se ritorni al campo per riprenderti, vai al **258**.
Se vai nel bosco per consultarti con Herne, vai al **307**.

175

Indichi a Clim che un gruppo di guardie si sta già dirigendo verso la porta della torre, lungo gli spalti, e che non c'è modo di evitarle.

Continuate a salire, e in breve arrivate a una stanza in cui una scala a pioli porta a una botola sul soffitto. Vedi che si apre facilmente e che si affaccia sul tetto dell'edificio; è l'unico accesso per il tetto, e una volta che l'avrete sbarrata sarete al sicuro per un po'.

Dopo qualche tempo però cominci a pensare che la salvezza sia soltanto un'illusione. I sergenti hanno fatto appostare alcuni balestrieri sul vecchio mastio, e solo restando al coperto dietro le merlature potete evitare i dardi che sfrecciano tutt'intorno. Altri uomini invece

stanno portando asce per sfondare la botola, e presto cominceranno a volare le schegge.
Potete cercare di sorprendere gli uomini nella stanza sottostante, oppure dovrete saltare giù dal tetto.

Se corri alla botola, la spalanchi e attacchi, vai al **204**.
Se ti prepari a saltare, vai al **99**.

176

In breve vi raccontate tutte le vostre vecchie storie, ridendo delle volte in cui avete messo nel sacco lo Sceriffo e specialmente Sir Guy di Gisburne. La birra scorre a fiumi e quasi non ti accorgi che uno degli altri clienti della locanda ti urta quando esce. Qualche minuto dopo, tuttavia, noti sul pavimento un guanto verde ricamato, di fine fattura. Chiunque sia stato quello che è uscito, deve averlo lasciato cadere quando ti è passato accanto.
Balzi in piedi e vai alla porta. Guardi da una parte all'altra della strada e alla fine vedi un individuo a cavallo che indossa un mantello con cappuccio e porta un arco lungo di traverso sulla schiena. È troppo lontano per raggiungerlo, quindi metti in tasca il guanto e torni a bere con gli amici.

Segna il guanto verde sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Sei ubriaco. Tutte le Caratteristiche vanno a -1 finché

non ritornerai sobrio. Segnatelo sul Foglio di Identità. Potrai tornare sobrio con un lancio di dadi supplementare quando vedrai il simbolo del Risanamento, e se "risanerai " 2 o più ferite. Il lancio di dadi supplementare determina soltanto se resti ubriaco o meno.

Vai al **280**.

177

Sir Roger di Ledbury:
Combattività 10

Se vince Sir Roger,
vai al **163**.
Se vinci tu,
vai al **67**.

178

Ti giri di scatto per evitare il fendente, ma subisci ugualmente una violenta piattonata alla testa. Cadi all'indietro, e Albion ti sfugge di mano. Il cavaliere torreggia su di te e tiene alta la spada nera.

Perdi 1 punto di Potere.

Vai al **192**.

179

Dopo un po' il Templare esce dalla cappella e percorre il corridoio verso le stanze degli ospiti, situate nel vecchio mastio, dove probabilmente alloggia. Se vuoi sapere qualcosa di più su di lui devi seguirlo furtivamente, oppure tenere segreta la tua presenza fino al mattino.

Se vuoi seguire il Templare, getta i dadi per controllare la Destrezza.

Se ottieni 2 o meno, vai al **43**.
Se ottieni 3 o più, vai al **337**.

Se vuoi tornare al tuo nascondiglio (sempre che tu ne abbia già uno) e aspettare di fuggire al mattino, vai al **365**.
Se cerchi un altro nascondiglio, vai al **218**.

180

Dentro la collina l'aria è surriscaldata, e cominci a sudare. Dopo qualche metro trovi un incrocio e ti fermi per asciugarti il sudore dalla fronte. I riflessi rossi e i colpi di martello vengono da sinistra, quindi prosegui da quella parte.
Oltrepassi diversi altri incroci, e i minuti ti sembrano ore. La collina è completamente scavata, e all'interno c'è un vero e proprio labirinto; supponi di trovarti parecchi metri sottoterra.
Finalmente giri un angolo ed entri in una vasta stanza circolare. Al centro c'è una forgia, da cui emana un vivido riflesso rossastro e un filo di fumo che filtra attraverso una piccola apertura nel soffitto.
Accanto alla forgia c'è un'incudine, al quale lavora un uomo alto; ha i capelli biondi legati in un nodo sopra

la testa e mustacchi spioventi. È a torso nudo, e mostra una notevole quantità di muscoli; però tiene la gamba destra piegata, come se fosse ferito.
Quando entri nella stanza, alza lo sguardo e ti fissa con dolci occhi azzurri.
"Eri atteso" dice con voce arrochita dal fumo. "Posso darti le informazioni che cerchi. Dimmi, hai mai sentito parlare della Poesia di Wade?"

Se ne hai sentito parlare, vai al **261**.
Altrimenti, vai al **103**.

181

"Arriva qualcuno... nemici!" Herne sembra allarmato, e tu ti guardi rapidamente in giro, considerando le varie possibilità. I sensi di Herne ti hanno avvertito entrambi, ma tu sai che i poteri del suo corpo fisico sono limitati, e che egli si affida a te per avere protezione sulla terra. Getta i dadi per controllare la tua Percettività.

Se ottieni 1 o meno, vai al **392**.
Se ottieni 2 o più, vai al **269**.

182

Aspetti pazientemente mentre il cavaliere trotta lentamente su per la collina, diretto verso di te. Quando si avvicina, vedi che indossa un lungo mantello scuro e porta un arco di traverso sulla schiena. Ovviamente non è un cavaliere, ma potrebbe ugualmente rappresentare una minaccia per te, quindi resti in guardia.

Ti si ferma vicino, ma il cappuccio gli nasconde la faccia. "Buon giorno" dice.

Se hai il guanto verde, vai al **322**.
Altrimenti, se saluti l'uomo e lo lasci passare, proseguendo per la tua strada, vai al **378**.
Se invece lo sfidi e gli ordini di consegnarti la borsa, vai al **63**.

183

Scompari dietro la curva della scala prima che qualcuno entri nell'atrio. Rallenti immediatamente, in modo da poterti muovere senza far rumore. In breve arrivi al piano superiore, mentre sotto di te le ricerche si intensificano. Si sente un rombo accompagnato da uno scricchiolio, e capisci che il portone è stato chiuso e che sei intrappolato nel castello.

Ti intrufoli in un corridoio e ti ritrovi al primo piano del vecchio mastio, dove soggiornano gli ospiti e i funzionari. Davanti a te vedi una scala di pietra più rozza, che porta dall'altro lato del mastio, probabilmente verso i laboratori e agli appartamenti della servitù. La tua ipotesi trova conferma quando devi nasconderti all'arrivo di un uomo rozzamente vestito, che scende le scale reggendo una pila di piatti sporchi.

Segna il simbolo # sull'elenco degli Oggetti Speciali, se non l'hai già fatto.

Se ispezioni le stanze degli ospiti, vai al **3**.
Se segui il servo giù per le scale, vai al **370**.

184

Little John e Nasir si mettono in cammino per l'Abbazia di St Mary, parlottando fra loro come ragazzini intenti a condividere un segreto. Il resto della banda si siede a discutere gli eventi. Non ti sei ancora liberato della sensazione inquietante suscitata dall'incontro con il Cavaliere Templare dalla spada nera. Ripensandoci, pensi che l'arma dev'essere una delle Spade del Potere,

come Albion. Mentre sei intento a questi pensieri, odi un fioco suono di campane.
Ti guardi intorno, ma sembra che i tuoi amici non si siano accorti di nulla. Il suono si intensifica e distingui anche delle voci; Herne ti chiama; forse potrà dirti qualcosa sulla spada del Templare.
Saluti gli amici e ti allontani di corsa fra gli alberi. La caverna di Herne è diverse miglia più a nord, ma da queste parti probabilmente potrai incontrarlo presso l'Albero di Harold, un altro luogo sacro.

Segna sul Foglio d'Identità che sei solo.
Cancella Little John e Nasir dall'elenco dei compagni.

Vai al **126**.

185

Corri sulla strada e vai praticamente a sbattere contro una pattuglia di guardie. La loro prontezza di spirito è maggiore della tua e ti catturano senza che tu riesca a opporti.
Nel giro di pochi minuti ti spingono verso il Castello di Nottingham con le braccia dietro la schiena e ti gettano nelle segrete. I soldati ridono alle tue spalle quando la griglia si chiude con un tonfo, e ti trovi a dover affrontare la carcerazione e la morte.

Vai al **333**.

186

Vi guardate per qualche istante. Poi William aggrotta le sopracciglia, si getta l'arco di traverso sulla schiena e ti apostrofa così: "Mascalzone arrogante! Ci rivedremo, non dubitare", ed esce dalla locanda.

Vai al **199**.

187

Il fervore e l'ansia che dimostri per i suoi fittavoli commuovono il Vescovo Herbert.
"Ho le mani legate, figlio mio" dice. "Non c'è nulla che io, o tu, possiamo fare". Beve un altro sorso dal boccale e ti offre un po' di vino. Ti servi da solo per evitare la fatica al vecchio, e cerchi nuovamente di convincerlo.

Se hai la spilla d'oro, vai al **51**.
Altrimenti non puoi fare altro, per questa sera. Getta i dadi per il Fascino quando te ne vai.

Se ottieni 0 o meno, vai al **320**.
Se ottieni 1 o più, vai al **302**.

188

Cancella l'arco dall'elenco degli Oggetti.

Ci vogliono un paio d'ore di cammino per Nottingham, quindi vai più veloce che puoi. Quando arrivi, scopri che in giro ci sono più soldati del solito. Dovrai stare particolarmente attento.
Ti fai coraggio e ti rivolgi con aria spavalda al sergente addetto alla porta: "Sono qui per conto del Re. Fammi passare!"

Il sergente ti rivolge uno sguardo indagatore.
Getta i dadi per mettere alla prova il tuo Travestimento.

Se il Numero di Controllo è 2 o meno, vai al **335**.
Se è 3 o più, vai al **71**.

189

Vaghi nel bosco, e ben presto smarrisci la strada. Ti trovi circondato da macchie di pini strane e insolite, e odi rumori inquietanti. Non ti ci vuole molto per capire che ti sei perduto, e cominci a preoccuparti di restare intrappolato fra questi alberi fino al cader della notte. Un'ora dopo non vedi ancora traccia di radure e l'ansia cresce; per la disperazione cammini più in fretta e cominci a diventare imprudente.
All'improvviso batti la testa su un ramo basso e cadi a terra privo di sensi. In sogno ti appaiono dei grossi cani neri dagli occhi rossi e dalle zanne bavose; vedi le corna di un cervo, ma non sono quelle di Herne e senti un dolore acuto a una mano.
Quando ti svegli sono passate molte ore e comincia ad albeggiare. Ti guardi la mano e vedi il disegno di un serpente dalla testa d'ariete, di color verde. Vedi inoltre il margine del bosco poco lontano, e ti chiedi come hai fatto a non notarlo prima di cadere. In breve sei fuori dal bosco e continui il viaggio.

Se avevi il cavallo, è fuggito; cancellalo dall'elenco degli Oggetti. Hai riportato 1 ferita al corpo per la caduta.

Se hai i simboli della ruota e del cavallo, vai al **74**.
Se hai soltanto il simbolo del cavallo, vai al **371**.
Altrimenti, vai al **13**.

190

Esplori ancora per un po' i corridoi del Castello di Nottingham, confidando nella tua capacità di passare per un servo. Dopo qualche tempo ti trovi nel vecchio mastio adiacente al salone, al piano superiore dove alloggiano gli ospiti. Con sorpresa noti che una delle stanze è occupata dal Cavaliere Templare in cui ti sei imbattuto di recente; infatti sulla porta è appesa una bandiera di seta bianca con una croce rossa. Di fronte c'è una stanza vuota dove potresti nasconderti, mentre in fondo al corridoio c'è un'altra porta che conduce a una galleria.

Se ti nascondi nella stanza, vai al **52**.
Se esplori la galleria, vai al **31**.

191

Torni alla casa di Baldric e gli riferisci le novità. Dopo avergli detto di non preoccuparsi della prossima convocazione da parte dello Sceriffo - infatti farai in modo che non finisca in prigione - tu e i tuoi compagni discutete sul da farsi. La notte passa senza incidenti di sorta e al mattino ti alzi di buon'ora.

Se aspetti a Gatham, nel caso dovessero esserci nuovi sviluppi, vai al **170**.
Se ti rechi a Scroby per vedere il Vescovo, vai al **265**.

192

"Ora, per sistemare qualche faccenduola..." dice, ma la sua mano si blocca a un richiamo del sergente.
"No, nobile Templare, abbi pietà di lui" gli chiede. "Hai

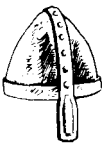
dimostrato a questo mascalzone che il suo comportamento era sbagliato; ora lascialo vivere affinché abbia modo di cambiarlo".

"Molto bene" risponde il cavaliere. "Sarò clemente. Ti concedo questo favore perché siamo compagni di viaggio, ma non ne concederò altri". Rinfodera la bizzarra spada nera, si avvicina al cavallo e balza in sella con l'agilità che nasce dalla pratica; in breve è già lontano sulla strada.

Ti alzi in piedi e ti spolveri gli abiti. I tuoi amici tengono sotto tiro con gli archi il sergente, che però non sembra troppo preoccupato. È un uomo di bassa statura, con la carnagione e i capelli scuri, e nei suoi occhi traspare un sorriso.

"Un po' borioso, quel Sir Roger" grida, rivolto a te. "Tutto onore e santità, ma quanto a umanità, pochina. Mi chiamo Clim; piacere - ehm - Robin Hood?" Termina il discorso con una vaga nota interrogativa.
Getta i dadi per controllare la tua capacità di Poesia.

Se il Numero di Controllo è 0 o meno, vai al **345**.
Se è 1 o più, vai al **259**.



193

Il vento fruscia fra gli alberi, e un'ombra passa sulla foresta. Poi Herne ti appare davanti, con le corna che si stagliano controluce.
"Devi affrontare una scelta difficile" dice. "Il tuo amico è in pericolo, ma una minaccia ancor più grave incombe sul Regno degli Alberi e sui suoi servitori. Se vuoi saperne di più sulla spada nera e sui pericoli che presenta, devi seguire il Sentiero Nascosto. Vai alla fucina di Wayland; io non posso aiutarti di più in questa faccenda".
Herne svanisce fra gli alberi. Ti guardi intorno per vedere la reazione dei tuoi amici, ma a quanto pare non si sono accorti di nulla. Il messaggio di Herne era riservato a te.
Little John mormora qualcosa a Nasir e il Saraceno annuisce entusiasta. Quando vede che lo guardi, John si rivolge a te.

"Ho un piano per liberare Tuck, Robin" ti dice. "Penso che possa riuscire, ma solo noi due, io e Nasir, siamo in grado di farlo funzionare. Che ne dici?"

Se sei d'accordo con l'idea di Little John, e segui il consiglio di Herne di prendere il Sentiero Nascosto, cancella Little John e Nasir dall'elenco dei compagni e vai al **226**.
Se ti opponi, insistendo che dovete salvare Tuck tutti assieme, vai al **352**.

194

La guardia cade in avanti priva di sensi; ora la velocità è indispensabile!

Se hai già tolto il chiavistello alla grata, vai al **393**.
Altrimenti, vai al **367**.

195

Ti allontani da solo fra gli alberi. Il pomeriggio ha un'aria tipicamente autunnale, e la foresta è uno scrigno di foglie dorate che scricchiolano sotto i piedi. Decidi di raggiungere l'Albero di Harold, dove hai incontrato il tuo padre spirituale in altre occasioni.

Vai al **126**.

196

William scivola sulle foglie bagnate, ma non sono solo queste a provocare la sua caduta; sanguina infatti da diverse ferite. Ha il respiro affannoso e il volto contratto dal dolore. Quando ti avvicini a lui, la spada gli cade di mano e ti guarda.

"Tutti i miei piani sono andati in fumo. Sto morendo, brigante. Io, William di Cloudesley. Che Dio faccia marcire la tua anima". Tossisce e sputa debolmente da una parte. "Perché è dovuta finire co..."
Tossisce ancora una volta e stramazza al suolo. In pochi istanti cessa di respirare e gli occhi gli diventano vitrei. Non c'è altro che tu possa fare, qui; anzi, se agisci immediatamente i guardaboschi saranno troppo storditi e confusi per fermarti. Riunisci rapidamente i tuoi amici, fai un cenno di gratitudine a Clim e ti allontani fra gli alberi.

Vai al **378**.

197

Nessuno ti presta attenzione mentre segui il cavaliere, il quale attraversa il cortile, sale alcuni gradini ed entra nel castello.
Dopo aver esitato qualche istante, ti togli di dosso il mantello e gli vai dietro. Nell'atrio scorgi il suo mantello bianco mentre sale una scala a chiocciola. Fai un vago cenno al monaco che siede dietro un tavolo carico di fogli e di rotoli di pergamena, e segui il cavaliere su per la scala.

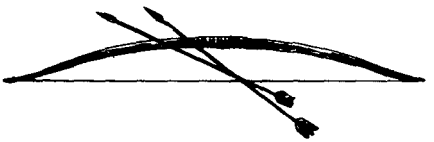
Vai al **350**.

198

Alla fine lasciate il riparo che vi offrono i boschi e attraversate una tetra palude e aspri pascoli. Verso sera un sentiero battuto ti conduce al grande villaggio di Scroby. Mentre l'ultimo riflesso rosso pallido del sole

svanisce dietro gli edifici, raggiungi la grande chiesa normanna con annesso convento. È la residenza del Vescovo, una delle tante che deve possedere nel nord dell'Inghilterra. Una luce tremola all'interno, e la porta, posta in cima ad una rampa di scalini intagliati, è chiusa.

Se bussi alla porta, vai al **7**.
Se cerchi un luogo dove passare la notte, vai al **302**.



199

Nonostante i tuoi sforzi non riesci a liberarti dal pensiero del Cavaliere Templare, Sir Roger di Ledbury. Ora che vi siete fatti tutti una buona bevuta, è il momento di passare all'azione. Pensandoci bene, capisci che è sciocco andare tutti a Nottingham. Uno solo dovrebbe correre il rischio, e tu sei il capo...

Vai al **61**.

200

Sei riuscito a neutralizzare la spada del Templare.

Se i tuoi amici sono entrati assieme a te nel Cerchio delle Nove Fanciulle, ora si riprendono e tornano con te al campo, dopo aver liberato Herne. Se Little John e Nasir sono andati a salvare Tuck, li trovi tutti e tre ad aspettarti al campo.

Per sapere quanto sei stato bravo, fai la somma dei seguenti punti.

Se hai il testamento del Vescovo: 6
Se hai deferito la vendita dei terreni di Gatham al Tribunale Ecclesiastico o al Funzionario del Fisco Reale: 3
Per ogni compagno che è ancora con te: 1
Per ogni punto di Potere che ti è rimasto: 2

Se hai ottenuto 22 punti o più, la vittoria è *totale.*
Se hai ottenuto fra i 18 e i 21 punti, la vittoria è *notevole.*
Se hai ottenuto fra i 13 e i 17 punti, la vittoria è *buona.*
Se hai ottenuto 12 punti o meno, la vittoria è *di stretta misura.*

201

È improbabile che qualcuno dei monaci dell'abbazia ti riconosca, ma fidarsi è bene e non fidarsi è meglio. Prendi a prestito un cappello a tesa larga, un bastone e una borsa che ti daranno l'aria di un pellegrino e ti avvii verso il portone dell'abbazia. I monaci sono tutti riuniti in chiesa, e il portinaio assonnato non ti dedica più di una rapida occhiata mentre ti fa strada all'interno e prende l'obolo.
Entri con passo baldanzoso nel cortile vuoto e ti guardi intorno, per avere un'idea di dove potrebbe trovarsi Tuck. Nel frattempo una guardia con la livrea dello Sceriffo esce dalla foresteria e viene verso di te.
"Non pensavamo che tu fossi così imprudente, brigante" dice con un ghigno malvagio.
Capisci di essere finito in una trappola e fai per prendere

la spada, ma la guardia lancia un ordine e senti il portone chiudersi alle tue spalle con un tonfo, mentre una dozzina di guardie esce dai propri nascondigli e ti prende di mira con la balestra. Non puoi far nulla mentre ti legano senza troppi complimenti e ti gettano in un carro. Dopo qualche istante prendete traballando la strada per il Castello di Nottingham... e per le segrete sottostanti.

Vai al **56**.

202

L'ultima guardia cade sotto i colpi di Clim: infatti il tuo nuovo amico è tornato in tempo per salvarti da ulteriori guai. Insieme portate via i corpi dalla strada e li gettate fra le piante del sottobosco. Poi Clim si volta verso di te e ti dice: "Mi sembra un po' fatica sprecata, ma suppongo che a loro vada bene così..." Il suo vago tono di disapprovazione divertita alleggerisce l'atmosfera, mentre ti racconta le novità.

Vai al **106**.

203

Trascorri piacevolmente la serata con la famiglia di Baldric. È vedovo, ma ha un cugino, Wulfric, e parecchi figli, tra i quali una fanciulla piuttosto timida sui diciotto, diciannove anni. Sembra intendersi bene con Much e diverse volte li vedi seduti vicini, quando la ragazza non è impegnata a servire cibo e bevande o a sparecchiare. A tarda sera un uomo bussa alla porta e Baldric lo fa entrare. È di corporatura massiccia ed esibisce un paio

di folti baffi. Dopo aver parlato con lui, Baldric viene da te e ti dice di essere stato convocato da Padre Losoard, il prebendario.

Se eviti di interferire e lasci andare Baldric, vai al **245**.
Se gli impedisci di andare, vai al **152**.
Se vai tu dal prebendario, vai all'**11**.

204

Apri di scatto la botola, e fai rotolare nella stanza sottostante un paio di soldati armati di accetta. Salti giù agilmente e corri verso la porta, ma trovi la strada sbarrata mentre nell'aria echeggiano grida e richiami: Albion lampeggia, quando attacchi come un derviscio del deserto.

Vai al **33**.

205

Fuggi nei boschi, ma dopo qualche istante senti che qualcuno ti insegue. Chiunque sia, è veloce: quindi devi accelerare ulteriormente il passo. Superi alcuni cespugli con un balzo e ti chini per evitare i rami bassi, ma la fortuna ti abbandona fin troppo in fretta: inciampi in una tana di coniglio e cadi a terra, picchiando la testa contro il tronco di un albero. Combattendo contro lo stordimento e la nausea, cerchi di trascinarti in un cespuglio per nasconderti.

È troppo tardi: gli inseguitori ti individuano facilmente. Davanti a te ci sono tre cavalieri, appartenenti al seguito di qualche signore; ma prima che tu possa reagire, cadi svenuto.

Segna 1 ferita alle gambe.

Vai al **313**.

206

Sproni il cavallo all'inseguimento e in breve sei alle calcagna della donna. Vai sempre più veloce, e ti sembra che il cavallo percorra molti passi ad ogni falcata, ma ancora non riesci a raggiungere l'amazzone. Alla fine la

vedi persino sollevarsi in aria, atterrare e riprendere la corsa alla velocità del vento. Tiri le redini, e freni

appena in tempo per evitare di finire nel profondo crepaccio che la donna a cavallo ha superato con un salto. Guardi giù e vedi solo il buio.
Non c'è più traccia della donna a cavallo, quindi volti dolcemente il tuo destriero e torni nella valle, dove l'hai vista per la prima volta. La via del ritorno è lunga, e passano un giorno e una notte prima che arrivi a destinazione.

Vai al **74**.

207

Gli inseguitori ora ti sono proprio alle calcagna. Prendendo una direzione sbagliata hai perso tempo e hai permesso alle guardie di raggiungerti, così sei stato sopraffatto prima di poterti difendere. Il sergente ti fa legare strettamente e ti fa trascinare nelle segrete, che si trovano sotto le tetre torri di pietra dell'edificio che sovrasta il portone. Prima che ti gettino nella cella, lo Sceriffo appare sulla soglia. Con una breve, gelida risata di trionfo passa oltre e ti lascia a rimuginare sul tuo destino.

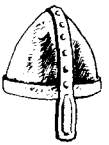
Vai al **56**.

208

Mentre cerchi di prendere il mantello, fai cadere un mucchio di ferri di cavallo che finiscono rumorosamente sul terreno; Ingran si guarda intorno sospettoso, ti vede, grida, sguaina la spada e attacca. Non hai altra scelta

che difenderti, ma Ingran evidentemente pensa che tu sia un ladro disarmato ed è sorpreso di vedere che porti la spada.

Vai al **14**.



209

I guardaboschi passano proprio accanto al tuo nascondiglio. Mentre li guardi trattenendo il respiro, con un paio di piedi a qualche centimetro dalla faccia, qualcuno ti prende di sorpresa. Un altro uomo è sopraggiunto alle tue spalle e ora ti tiene la spada puntata sul collo; poi i suoi compari ti legano e ti trascinano via.
Verso sera i guardaboschi raggiungono il luogo dove si fermeranno per la notte, l'abbazia di St Mary. Trascorri la notte cercando disperatamente di fuggire, ma è tutto inutile e il giorno dopo ti trasportano al Castello di Nottingham. I guardaboschi restano stupiti quando vengono a sapere che il loro prigioniero è Robin Hood, e non un qualsiasi bracconiere.

Perdi 1 punto di Potere.

Vai al **56**.

210

"E così" grida il Templare, con una nota aspra nella voce, "rubi anche l'argenteria dalle chiese? Che Dio abbia pietà della tua anima, perché presto ne avrai bisogno!" Poi solleva la spada e attacca, gridando: "*Beau Séant*".

Hai a malapena il tempo di sollevare Albion per difenderti che quel pazzo ti è già addosso, con la lama nera che cozza contro la tua mandando scintille.

Segna 1 ferita al corpo.

Se resti sconfitto, vai al **163**.
Altrimenti, se raduni gli amici (sempre che siano presenti) e attaccate tutti assieme, vai al **315**.
Se attacchi da solo, vai al **251**.

211

Riuscite a prendere i cavalieri di sorpresa. Scarlet si avventa sul sergente mentre gli altri attaccano i soldati. Tu ti ritrovi accanto al giovane cavaliere, e approfittando al massimo del vantaggio lo afferri per la gamba e lo fai cadere da cavallo. Giri attorno all'animale per puntargli la spada alla gola, ma scopri che è troppo veloce per te; con un'agile capriola all'indietro l'uomo scende di sella, poi si alza rapidamente in piedi e sguaina la spada. Resti a bocca aperta quando vedi l'arma. Esistono molte spade brunite, ma non ne hai mai vista una simile: ha la lama nera come il carbone. Tuttavia hai poco tempo per osservarla, perché in breve te la vedi roteare sopra la testa; devi difenderti in fretta!

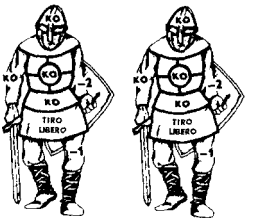
Se cerchi di scansare il colpo, vai al **178**.
Se cerchi di pararlo, vai al **75**.
Se usi 1 punto di Potere, vai al **282**.

212

L'unica possibilità che hai di fuggire è dalla porta principale. Esci il più silenziosamente possibile e rag-

giungi indisturbato il cortile. Le guardie stanno ancora setacciando il vecchio mastio, mentre tu strisci di ombra in ombra verso il corridoio buio dell'edificio dove si trova il portone.
Il portone esterno è sorvegliato da due sole guardie, ma dovrai sbarazzarti di entrambe - e in fretta - per uscire.

Guardie:
Combattività 4 ciascuna



☐☐☐☐☐

Se vinci entrambe le guardie entro 5 scontri, vai al **375**.
Se vincono loro, vai al **207**.
Se il combattimento dura più di 5 scontri, vai all'**82**.

213

L'interno della locanda è buio e angusto, e l'aria è soffocante per un odore misto di sudore, legna bruciata e birra. Ci sono alcuni individui incappucciati dall'aria losca, che fanno del loro meglio per non dare nell'occhio, ma la sala non è affollata.
Cerchi invano il locandiere, e dopo aver riflettuto per qualche istante, prendi posto con gli amici attorno a un grande tavolo in mezzo alla stanza, dove l'aria è un po' meno soffocante. Poco dopo senti qualcuno muoversi nella stanza sul retro; la porta si spalanca e ne esce a

fatica una montagna di carni tremolanti. È la donna più grassa che tu abbia mai visto! Dev'essere alta quanto Little John e almeno due volte più larga. Viene ondeggiando verso di te, con tutti i suoi quintali di grasso che ballonzolano sotto le vesti enormi.

"Che volete?" chiede. Per un attimo la fissi come ipnotizzato, poi riesci a ritrovare la voce e ordini birra per tutti e un bicchiere di latte per Nasir. La locandiera va a prendere ciò che hai chiesto e tu tiri un sospiro di sollievo.
Getta i dadi per controllare la Percettività.

Se il Numero di Controllo è 2 o meno, vai al **98**.
Se è 3 o più, vai al **372**.

214

Scroby si trova poco più a nord di Sherwood, ma piuttosto lontano dal vostro accampamento. Dopo una notte di riposo e una levata di buon'ora, vi mettete in cammino con una certa dose di speranza. Sebbene il tempo non sia particolarmente bello o caldo, non basterà il cielo grigio a smorzare il vostro entusiasmo e a neutralizzare la vostra capacità di salvare il villaggio di Gatham.

Vi tenete ai bordi della strada, in modo da evitare eventuali guai in caso di necessità. Le miglia e le ore passano facilmente; e quando vi fermate, nel tardo pomeriggio, Will va in avanscoperta. Torna indietro di corsa pochi minuti dopo.

"Abbiamo fatto bene a fermarci. Ci sono moltissimi uomini dello Sceriffo, laggiù, e una specie di fiera". Will ti guarda interrogativamente.

Se eviti la fiera e raggiungi Scroby attraverso i boschi, vai al **198**.

Se lasci qui i compagni e vai a dare un'occhiata alla fiera, vai al **79**.

215

Parli con gli altri prigionieri. Un vecchio pazzo vuole presentarti il suo topo addomesticato, Arthur, e ti dice che non uscirai mai vivo da qui; tu però lo ignori e ti presenti ad un uomo piccolo di statura ma robusto.

"Robin Hood!" risponde. "Beh, questa poi! Sono Baldric. Ricordo che una volta uno della tua banda è venuto al nostro villaggio. Era Frate Tuck. Il prebendario - il

sacerdote del Vescovo che amministra Gatham - gli ha ordinato di andarsene, ma il tuo compagno è riuscito ugualmente a darci una mano per evitare una di quelle maledette leggi del Principe Giovanni. È passato qualche anno, da quella volta! Ah, se fossimo liberi entrambi, Robin" sospira.
L'uomo sembra intelligente e di modi cortesi, e gli chiedi come mai è finito nelle galere dello Sceriffo.
"Per aver osato contraddirlo" risponde Baldric. "Vedi, il villaggio mi ha scelto perché andassi a chiedere al Vescovo di non vendere le nostre terre allo Sceriffo, ma qualcuno deve aver fatto la spia a uno degli uomini dello Sceriffo e mi hanno arrestato sulla via di Scroby, prima ancora che potessi vedere il Vescovo. Il giorno dopo sono finito qui, e qui sono rimasto".
Cerchi di consolarlo, dicendogli che c'è qualche speranza, ora che sei qui. Nessuno è mai riuscito a tenere Robin Hood prigioniero, finora, e non c'è motivo perché adesso le cose debbano andare diversamente.

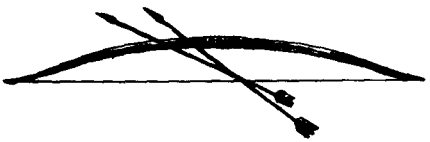
Vai all'**86**.

216

Ti sposti furtivamente lungo una collinetta e scorgi un gruppo di uomini, circa una dozzina, proprio prima che scompaiano nella nebbia bassa che ristagna sulle colline cosparse di rocce. Vedi che indossano pesanti mantelli, e sembra che abbiano percorso una notevole distanza; ma nessuno di loro ha l'aria di appartenere al seguito

di un Funzionario del Fisco Reale. Non si tratterà forse di un'altra scorta?

Se torni dai tuoi amici e riprendi l'itinerario originario, vai al **374**.
Se aspetti che i cavalieri passino avanti e li segui cautamente, vai al **270**.
Se li rincorri e li chiami, vai all'**88**.



217

Ricominci l'attesa e calcoli lo scorrere del tempo osservando i movimenti del sole. Dopo circa un'ora senti un rumore di ruote e scorgi un carretto, tirato da un pony malandato e carico di ogni sorta di oggetti: pentole, padelle, bottiglie, fascine di legna, abiti di vario colore e altre cose impossibili da identificare. Alla guida del veicolo si trova un individuo brizzolato dal volto arrossato e dai vestiti sporchi.

Se lo lasci passare, vai al **42**.
Se gli tendi un'imboscata, vai al **108**.

218

Non impieghi molto a trovare una stanza disabitata, arredata soltanto con una lampada a olio, una cuccetta e una cassapanca di legno vuota. Imbottisci la cassapan-

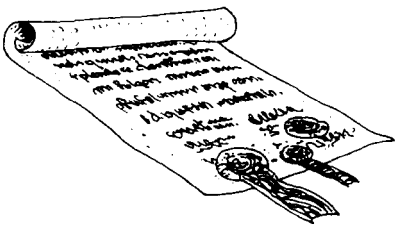
ca con due coperte, in modo da renderla abbastanza confortevole per passarci la notte.

Vai al **365**.

219

Vedendo Clim in leggero svantaggio - con Albion puntata alla gola! - i suoi amici decidono di ritirarsi. Ora tocca a te ridere, ma prima devi assicurarti di mantenere il sopravvento sull'avversario; lo disarmi e decidi la prossima mossa.

Se usi Clim come scudo per proteggerti finché non sarai uscito dalla locanda, vai al **185**.
Se gli restituisci la spada e la cotta di maglia (cancella quest'ultima dall'elenco degli Oggetti Speciali), vai al **154**.
Se gli dici di ricordare questo giorno, gli sfregi una guancia e lasci la locanda, vai al **28**.



220

La massiccia locandiera ti porge rapidamente un secchio, e tu ne rovesci il contenuto addosso a William, che rinviene sputacchiando e gemendo.
"Beh" dice, "sembra che finalmente ho trovato un degno

avversario. Potrei sapere chi ha avuto l'onore di battere William di Cloudesley?"

Se gli dici come ti chiami, vai al **303**.
Se rifiuti di rivelare la tua identità, vai al **186**.

221

Affermi di essere anche tu un servitore dello Sceriffo, di mestiere guardaboschi, e gli dici di togliersi dalla tua strada e di andare a rompere le scatole a qualcun altro. La prima guardia ti osserva incuriosita.
Getta i dadi per controllare il tuo Travestimento.

Se ottieni 0 o meno, vai al **105**.
Se ottieni 1 o più, vai al **242**.

222

Quando arrivi alla locanda i tuoi amici sono sorpresi di vederti così presto, e senza Clim. Spieghi le circostanze sfortunate in cui vi siete trovati e ti chiedi quale sia il motivo dell'intensificata vigilanza da parte delle guardie cittadine. Decidi di aspettare qui il ritorno di Clim, e vieni a sapere che dovrai aspettare anche Tuck; Marion infatti ti racconta che è andato in una fattoria per vedere una vecchia molto malata; il figlio di questa è venuto a chiamarlo in aiuto.
Fai passare il tempo con qualche sorso di birra; dopo una breve attesa Clim è di ritorno, e ride della vostra fuga riuscita per un pelo.
"Stiamo perdendo un po' della nostra freschezza, eh?" dice in tono ironico. "Beh, ho cattive notizie per te. Le guardie sono così agitate perché stanno cercando una

banda di ladri che Sir Guy di Gisburne ha stanato da Nottingham. Non tira aria buona, al momento, ti assicuro, nemmeno per quelli come me. Tuttavia ho delle cose da fare, quindi ti saluto". Clim se ne va.

Cancella Clim dall'elenco dei compagni.

Se cerchi consiglio da Herne, a Sherwood, vai al **165**. Se dimentichi l'imboscata fallita di questa mattina e ne tendi un'altra sulla strada di Londra, vai al **279**.

223

Un misterioso potere ha sopraffatto i tuoi compagni; non vedi alcun modo di liberarli dall'incantesimo, quindi dovrai proseguire da solo.

Segna sul Foglio d'Identità che sei solo.

Vai al **16**.

224

Resti seduto per un po' sulla dura panca di legno e passi il tempo ad osservare gli altri, che aspettano i comodi dello Sceriffo.

All'improvviso ti accorgi che un mercante dall'aria benestante, seduto vicino alla porta, ti fissa da un po' di tempo, e ora si è spostato accanto all'entrata. Prima che tu possa fare qualcosa, salta in piedi e grida, rivolto all'impiegato.

"È Robin Hood, il ladro! Qui, al Castello di Nottingham!"

L'uomo si interrompe con uno strillo acuto quando ti avventi su di lui, sguainando Albion. L'impiegato, incerto sul da farsi, resta seduto a metà sullo sgabello, ma la

decisione gli viene risparmiata da una guardia che spalanca la porta del salone per scoprire il motivo di tanto scompiglio.
Raccogli in fretta le idee, sbatti la porta in faccia alla guardia e rivolgi la tua attenzione al mercante e al monaco, stendendoli con una piattonata.

Se torni sui tuoi passi, vai al **338**.
Se prendi la scala a chiocciola che si trova accanto al tavolo dell'impiegato vai al **183**.
Se corri in cortile, vai all'**80**.
Se spendi 1 punto di Potere, vai al **395**.

225

La fedele giumenta salta in avanti quando le pianti i talloni nei fianchi. In breve galoppi per la campagna alla velocità di un'aquila in volo. Ti abbassi sulla sella mentre il vento ti getta indietro i capelli. Guardandoti indietro vedi che i cani ora sono piuttosto lontani, e stanno perdendo velocità. Li hai seminati!

Vai al **296**.

226

Sai che il segreto del cavaliere e della sua spada può essere svelato solo da Wayland. Neppure i poteri di Herne possono strappare il velo di mistero che avvolge la sua persona e la sua arma.
La fucina di Wayland è situata nel misterioso "Cuore

dell'Inghilterra" ma quest'ultimo dove si trova? Di una cosa sei certo: devi andare da solo. Saluti gli amici e ti addentri nelle viscere della Foresta di Sherwood, senza sapere dove andrai o quanto durerà il tuo viaggio.

Segna sul Foglio d'Identità che sei solo.

Se hai un cavallo e vuoi cavalcare, vai al **394**.
Altrimenti, vai al **266**.

227

Combatti come in sogno, e il Templare blocca senza sforzo ogni tuo colpo. Alla fine cadi a terra.

Segna 2 ferite al corpo, 1 ferita alle braccia e 1 alle gambe.

Vai al **192**.

228

Qualche tempo dopo, quando il vociare degli ospiti e i vari odori dei cibi sui piatti che passano davanti alla tua porta ti dicono che la festa è in corso, decidi di uscire per spiare cosa succede.
Approfittando di un momento in cui nel corridoio non passa nessuno, lasci il magazzino, prendendo in mano una scatola in modo da sembrare un servitore indaffarato. Dopo aver girato un po' di qua e di là, decidi che le cose più interessanti sono le stanze degli ospiti, nel vecchio mastio, e la festa nel salone.

Se sali al piano di sopra, alle stanze degli ospiti, vai al **260**.
Se ti intrufoli nel salone, vai al **144**.

229

Simon ti attende fuori. Hai già deciso che la discrezione sarà il tuo migliore alleato, e dici ai tuoi compagni di aspettarti qui.

"Andrò alla casa del tessitore, all'entrata del villaggio" dice Simon. "Posso sedermi con Tison e sua moglie mentre cardano la lana e tenermi pronto ad abbordare quell'Ingran. Tu puoi nasconderti nel recinto dall'altra parte del sentiero".

Segui il piano di Simon. Il villaggio brulica di gente indaffarata, pastori, carrettieri e contadini che ti passano accanto mentre attendi pazientemente. Ad un tratto arriva un cavaliere da sud; Simon ti lancia un'occhiata d'intesa e si alza in piedi; ferma l'uomo e lo fa scendere da cavallo. Ora tocca a te. Ti avvicini di nascosto e vedi che da una delle bisacce spunta una cassettina di legno, dall'altra un grosso libro rilegato in cuoio. Un mantello sporco è appoggiato di traverso sul cavallo.

Se attacchi Ingran, vai al **14**.

Se rubi la cassettina, e torni al tuo nascondiglio, vai al **294**.

Se rubi il libro e ti nascondi, vai al **72**.

Se rubi il mantello e torni nel recinto, vai al **208**.

230

I cavalieri non hanno scampo. La tua freccia ne colpisce uno al fianco e lo fa cadere da cavallo; è già morto prima di toccar terra. Gli altri due non hanno miglior fortuna

e vengono atterrati dai dardi piumati dei tuoi compagni. Esci di corsa dagli alberi per frugare nei bagagli delle tue vittime.

Vai al **146**.

231

Slanci le gambe verso l'alto in una mossa disperata, e la grata si apre con un tonfo: con un balzo potente sei fuori. La sorpresa e la fortuna sono dalla tua parte, perché quando la seconda guardia fa per avventarsi su di te, afferri la scala di legno che loro usano per entrare e uscire dalla cella e gliela lanci addosso.
Con un grido l'uomo cade a testa in giù nella segreta piena di fumo, proprio sulla paglia in fiamme. Il fumo comincia a diradarsi mentre il fuoco si spegne, e tu ti occupi della prima guardia.

Vai al **244**.

232

Senti il potere che esce dalla spada e ti penetra nel corpo; le rune emettono il bagliore rosso della fucina di Wayland. Una forza nuova ti scorre nelle membra, e ti alzi in piedi appena in tempo per parare il colpo del Templare. Questi arretra, sorpreso dalla tua rapida ripresa; guardi Albion e vedi che ha ripreso l'aspetto normale.

Cancella le rune rosso sangue dal Foglio d'Identità. Hai speso anche 1 punto di Potere.

Getta i dadi per mettere alla prova la tua capacità di

Risanamento e aggiungi 6 punti al punteggio di base. Non puoi usare altri elementi per modificare il punteggio.

Se Sir Roger usa la spada nera, vai al **251**.
Se usa la mazza turca, vai al **177**.

233

Gli uomini attraversano con cautela il tronco che fa da ponte attraverso il baratro. Sono sei in tutto, ma per poco non restano in cinque quando l'ultimo scivola su

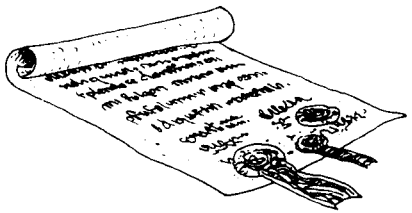
una chiazza di muschio e perde l'equilibrio. In un turbinare di braccia e gambe, un altro guardaboschi afferra il maldestro compagno prima che cada e lo porta

in salvo. Gli altri proseguono ridendo, e tu riprendi finalmente a respirare. Ma prima di rimetterti in cammino verso l'Albero di Harold, ti fermi per prendere qualcosa che dev'essere caduto al guardaboschi scivolato sul tronco. È un borsellino di pelle, liscio per l'uso, chiuso da un cordoncino di seta. Ci guardi dentro e ne estrai una pergamena scritta con una calligrafia piuttosto rozza:

Oggi eliminato
Sei Cerve
Due Cervi adulti
Due Cervi nel primo anno
Sulle terre del Vescovo.
Secondo Ordine. *G*

Segna la pergamena sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Vai al **126**.



234

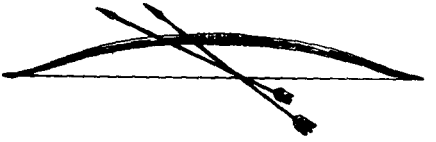
Ti getti nella mischia, afferri gli uomini per le braccia e cerchi di separarli. Non sono ubriachi come sembrano, però, e si rivoltano contro di te. Uno di essi, un tipo con la barba, ti afferra per le gambe. L'altro cerca di sferrarti

un colpo nello stomaco con il cranio calvo. Devi affrontarli contemporaneamente.

Attaccabrighe barbuto:
Combattività 5
Attaccabrighe calvo:
Combattività 4
Perdi 2 punti di
Combattività perché non
puoi usare Albion.

Se vinci o infliggi 2 ferite al braccio a entrambi gli avversari, entro 5 scontri, vai al **104**.
Se vincono loro entro 5 scontri, vai al **389**.
Se il combattimento dura più di 5 scontri, vai al **252**.

☐☐☐☐☐



235

Da questa parte del padiglione c'è un palo al quale è appesa una piccola mazza, il simbolo del mazziere; quindi dev'essere il settore di Haldane. All'interno c'è un pagliericcio e alcune pellicce: evidentemente Haldane ama la vita comoda. Poi senti alcune voci in avvici-

namento e capisci che hai appena il tempo di prendere qualcosa; poi devi filare immediatamente, da sotto i lembi laterali del padiglione. Ti guardi in giro e scorgi un astuccio di cuoio lucidato e una sopravveste ricamata con un disegno a foglie di quercia.

Se prendi l'astuccio di cuoio lucido, vai al **381**.
Se prendi la sopravveste con le foglie di quercia, vai al **148**.

236

Vestito con rozzi abiti da servitore procedi lentamente lungo i corridoi del castello. *Tieni giù la testa e non farti vedere*, pensi. *D'altronde, nessuno si preoccupa di osservare un servo troppo da vicino.*
Le tue speranze trovano conferma, e raggiungi il cortile senza problemi. L'aria del mattino è fresca, e ci sono ancora tracce di rugiada quando attraversi il cortile per raggiungere l'edificio che sovrasta il portone. Ancora qualche passo e sarai libero!
Le guardie al portone però saranno sicuramente più attente degli altri abitanti del Castello, anche a quest'ora, e potrebbero chiederti una spiegazione per quest'uscita così mattiniera. Assumendo l'aria più innocente che puoi, ti avvicini al portone.
Getta i dadi per controllare il Travestimento. Se sull'elenco degli Oggetti Speciali è segnato il simbolo #, sottrai 4 punti dal Numero di Controllo.

Se ottieni 3 o meno, vai al **159**.
Se ottieni 4 o più, vai al **25**.

237

Clim si allontana, diretto verso una guardia accanto al cancello. Mentre osservi la scena, una voce aspra alle tue spalle ti sorprende, dicendoti: "Bene, bene. E tu che fai qui, eh?"

Se sguaini Albion e attacchi il tuo interlocutore, vai al **247**.
Se ti volti per vedere chi è, vai al **155**.

238

"Quale Templare? Quale spada?" ruggisce. "Mi hai distolto dal mio lavoro per farmi queste domande inutili? Puah! Dovrei usare le tue ossa per la brunitura e il tuo sangue per la tempera! Se non hai niente che mi interessi, vattene!"

Se ti allontani di corsa per tornare a Sherwood, vai al **166**.
Se sguaini Albion, vai al **342**.
Se offri a Wayland una borsa di monete d'argento (se ce l'hai), vai al **364**.

239

Il cortile è affollato, rumoroso e piuttosto puzzolente. Alcuni carretti trainati da cavalli sono allineati contro un muro, mentre il loro carico di merci diverse, destinate al castello, viene ispezionato dai funzionari dello Sceriffo. Qua e là sono sparsi mucchi di paglia e letame. Ci sono dei soldati che gironzolano qua e là, e vedi uno che aiuta un messaggero a montare in sella a un bel cavallo roano.

Nessuno ti nota quando ti fermi accanto a un abbeveratoio di pietra per esaminare rapidamente le diverse possibilità. Da un lato del cortile ci sono le stalle, in piena ombra e perciò ricche di nascondigli. Accanto alle stalle ci sono gli alloggi della servitù e i locali di servizio del castello; lì potresti trovare qualche amico. Proprio alla tua sinistra sorgono invece le strutture imponenti del salone e del vecchio mastio, che ora vengono utilizzate come alloggi per gli ospiti e per i funzionari dello Sceriffo.

Se sali la scala di pietra che porta al salone e al vecchio mastio, vai al **94**.
Se esplori le stalle, vai al **151**.
Se attraversi il cortile e segui un servo, vai al **370**.

240

Prima che tu possa proferire parola, un'altra voce grida: "Ho qualcosa da dire, William". Riconosci la voce di Clim del Cleugh, che infatti esce da dietro l'albero che lo nascondeva alla tua vista. Evidentemente ha partecipato anche lui all'imboscata. "Una volta anche tu sei incorso nei rigori della legge" prosegue Clim. "Ma a te fu concessa una possibilità".
"Grazie alla mia astuzia..." protesta Cloudesley.
"E perché la Regina si era invaghita della tua bella faccia!" lo interrompe Clim.
Cloudesley ride. "Ah, ma è stata la mia abilità a salvare la pelle a tutti".
"E allora, perché non concedere a questo brigante un'ultima possibilità, come l'abbiamo avuta noi? Affida-

gli il compito che il Re aveva affidato a te".
Cloudesley si strofina il mento pensosamente, poi sorride e dice: "Sì, sarebbe proprio perfetto".
Dà rapidamente istruzioni ai suoi uomini, che legano Much a un albero distante almeno cento metri. Uno di loro mette una mela sul capo del tuo compagno, poi tutti tornano indietro di corsa. Quindi ti restituiscono l'arco e ti liberano le mani.
"Bernard, una freccia" ordina Cloudesley. Un guardaboschi ti porge una freccia. "Ecco la tua possibilità, brigante! Centra la mela e sarai libero. Ma tocca solo un capello del tuo compagno e sarai impiccato!"
Se vuoi tentare il colpo, getta i dadi per mettere alla prova la tua Combattività a Distanza.

Se ottieni -4 o meno, vai al **134**.
Se ottieni da -3 a 0, vai al **257**.
Se ottieni +1 o più, vai al **385**.
Se invece tiri contro Cloudesley, vai al **97**.

241

Decidi di tornare al campo principale, nel cuore della Foresta di Sherwood, il luogo migliore per raccogliere le idee e progettare la prossima mossa. Gli eventi si sono svolti tanto rapidamente che non riesci a vedere le cose con chiarezza. Speri che un po' di riposo, in pace e al sicuro, ti aiuti a scacciare molti pensieri inquietanti.

Se hai segnato i pesi di piombo, il simbolo # o il nascon-

diglio sull'elenco degli Oggetti Speciali, ora cancellali. Puoi anche riprendere gli Oggetti che hai lasciato ai tuoi compagni.

Vai al **138**.

242

Le guardie ti catturano; una ti prende improvvisamente alle spalle, l'altra ti punta allo stomaco la punta della lancia.
"Ha!" grida la prima. "Ne abbiamo uno giusto, qui".
"Chi credi di essere, vagabondo?" dice il secondo, gettandoti a terra e tirandoti un calcio per buona misura. Poi aggiunge:
"E ora fila, finché non avrai imparato le buone maniere e il rispetto che si addice alle autorità della contea".
Con tante guardie intorno non osi attaccare questi due tangheri, anche se desidereresti farlo con tutto il cuore. Ti riunisci agli amici e ti allontani fra gli alberi, evitando l'accampamento.

Segna 1 ferita al corpo.

Vai al **198**.

243

I guardaboschi scoprono immediatamente il tuo nascondiglio, si mettono al riparo e si tolgono di tracolla l'arco. Devi fuggire immediatamente, altrimenti sarai catturato!
Giri attorno al tronco e ti lasci cadere su una stretta cengia riparata da un muro di vegetazione. È abbastanza larga e ti consente di allontanarti rapidamente, ma

alcuni varchi nella copertura permettono a due dei guardaboschi di colpirti.

Getta i dadi per ognuno di loro.

Guardaboschi:
Combattività a Distanza 6
Raggio d'azione:
Primo Tiro 6
Secondo Tiro 8

Dopo questi attacchi sei fuori della loro portata e corri nuovamente libero per i boschi.

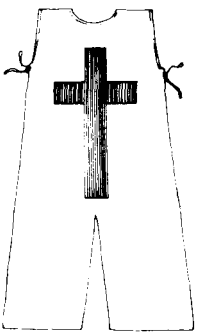
Se i colpi ti hanno sconfitto, vai al **38**.
Altrimenti, vai al **126**.

244

Prima che l'allarme si diffonda fai scendere la scaletta di legno nella segreta e dici agli altri di salire. Solo Clim e Baldric, però, vengono; gli altri sono troppo storditi e spaventati per approfittare di questa preziosa occasione di libertà. Mentre i tuoi amici salgono la scala, trovi tutte le tue cose ammucchiate sotto un tavolo. Capisci che è stato lanciato l'allarme solo quando Clim ti salva da una guardia che arriva di corsa, con tutte le intenzioni di ammazzarti: ma il soldato cade come un vitello sotto il colpo del tuo amico.
"Ce ne sono molti altri in giro" avverte Clim. "È meglio che ci sbrighiamo".
"No" dice Baldric. "Io non so combattere come voi; vi sarei solo d'impaccio". Ti guarda con un misto di invidia e ammirazione. "Sarà meglio se resto qui, cercando di

non farmi vedere. Non ci metterò molto ad uscire, spero. Saranno troppo occupati a cercare voi".
Clim ti incita a muoverti, ma ti fermi a ringraziare Baldric, e gli prometti che lo cercherai il più presto possibile.
Appena raggiungete il corridoio capisci subito che, con gli uomini dello Sceriffo sguinzagliati all'interno del castello, sarà impossibile uscire dalla porta principale. Un rumore di passi viene verso di voi; con uno strattone Clim ti trascina su per una scala a chiocciola.

Se vuoi spendere 1 punto di Potere, vai al **175**.
Altrimenti, vai al **286**.



245

Baldric se ne va con Bryn, il servitore del prebendario. L'interruzione ha rovinato l'atmosfera gaia della serata, perciò decidi di andare a letto. I compagni ti seguono, fatta eccezione per Much che resta a parlare con la figlia di Baldric accanto al fuoco morente.

All'alba del giorno seguente fai colazione con frittelle e sidro. Non c'è traccia di Baldric, e sei preoccupato per il fatto che il tempo passa e quindi c'è la possibilità che il Vescovo venda la proprietà prima che tu possa fare qualcosa.

Se fai visita a Padre Losoard, vai al **101**.
Se vai a Scroby per vedere il Vescovo, vai al **265**.
Se resti qui ad aspettare notizie, vai al **170**.

246

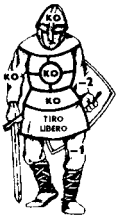
Dopo un po' decidi di lasciare il nascondiglio e di tentare un'esplorazione con l'aiuto del travestimento. Prendi una scatola, per dare l'impressione di svolgere qualche lavoro, lasci cautamente il magazzino e richiudi la porta. Per fortuna sembra ancora chiusa a chiave.
Percorri alcuni corridoi e rampe di scale che salgono e scendono, passando accanto ad altri servitori e a una o due guardie, ma nessuno ti degna di uno sguardo. Poco dopo passi attraverso una vecchia porta che dà su uno stretto corridoio, usato raramente, a quanto sembra. Noti che conduce a una galleria che si affaccia sul salone, ma prima che tu possa arrivarci una figura appare in fondo al corridoio. È uno degli attendenti dello Sceriffo! Cerchi di evitarlo senza farti notare, ma quello ti fissa con occhi d'aquila ed esclama: "Dico! Che fai quassù?"
Ora devi uscire da questa situazione.
Getta i dadi per mettere alla prova il Travestimento.

Se ottieni 0 o meno, vai al **162**.
Se ottieni 1 o più, vai al **73**.

247

Alle tue spalle c'è una guardia; altre due bloccano la strada. Ma l'uomo che ha parlato viene colto di sorpresa dal tuo colpo inatteso.

Guardia cittadina:
Combattività 4
Hai a disposizione un Tiro Libero. Grazie alla tua rapidità, guadagni 2 punti di Combattività per questo scontro. Poi combatti per altri 2 scontri.



☐☐☐

Se dopo i due scontri hai vinto, vai al **23**.
Se vince la guardia, vai al **290**.
Se stai ancora combattendo, vai al **172**.

248

Quando irrompi nella stanza i quattro occupanti ti guardano sorpresi. Tre di loro portano abiti ecclesiastici: il servitore del Vescovo è in nero, Sua Eccellenza indossa un ricco abito rosso e quello che sembra un monaco porta una tonaca bianca. Il quarto è vestito in borghese e sventola sotto il naso del Vescovo un rotolo di pergamena. Dev'essere l'agente dello Sceriffo!

Si rivolge al Vescovo Herbert. "Chi è questo intruso?" chiede, in tono autoritario.

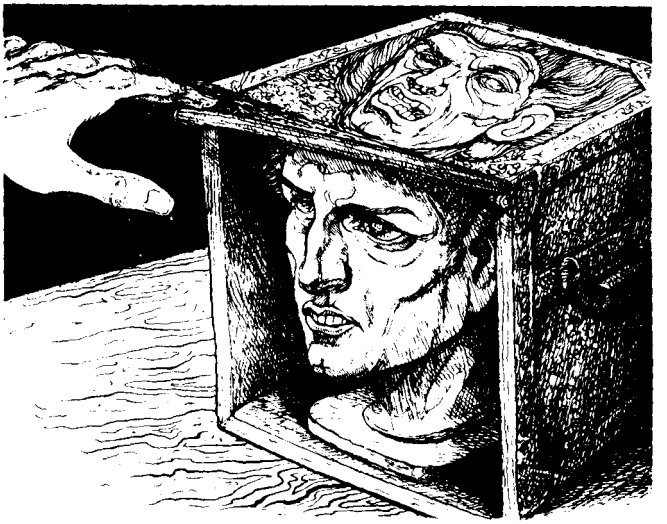
Rispondi prima che il Vescovo possa parlare, e gli dici che non prenderà mai il villaggio di Gatham per il suo padrone. L'uomo sputa e ti guarda, poi mette mano alla spada e dice: "Ci metteremo d'accordo fuori, allora; poi

tornerò qui per concludere i miei affari".
Scendi cautamente le scale all'indietro, fino alla strada. L'uomo ti segue con una luce beffarda negli occhi. "Non penserai di cavartela a buon mercato, eh, contadino?" ghigna. Poi entrambi sguainate la spada e vi mettete in guardia.

Vai al **14**.

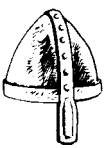
249

La parte anteriore della scatola si apre di scatto, rivelando un vero e proprio capolavoro di argenteria. È la replica perfetta di una testa umana, con capelli lunghi e morbidi fatti d'argento battuto, un forte naso aquilino, un mento ben modellato e orecchie delicate. Due pezzi di turchese lavorato scintillano negli occhi, e le labbra



d'oro, aperte, mostrano una fila di denti d'avorio. La testa è montata su un collo aggraziato e poggia su una lastra d'argento rivestita di velluto. Un oggetto del genere, così bello e finemente lavorato, deve valere una fortuna; ma non hai modo di rubarlo e, se anche ci riuscissi, ancor meno di venderlo.
Poi un rumore attira la tua attenzione: dei passi nel corridoio! Fai per chiudere in fretta la scatola, prima di nasconderti, ma rimani sbalordito a guardare la testa d'argento: gli occhi si socchiudono e la bocca si muove; la faccia si contorce in una maschera di odio e un'ondata di malvagità pervade le parole che pronuncia: "Questa volta morirai, Uomo Incappucciato".
Chiudi di scatto la scatola e ti infili dietro la porta proprio un attimo prima che si apra.

Se vuoi spendere 1 punto di Potere, vai al **64**.
Altrimenti, vai al **293**.



250

Sei riuscito a eludere gli inseguitori, e dopo una breve attesa per accertarti che non siano sulle tue tracce, vai alla ricerca degli altri. Non impieghi molto a trovarli.

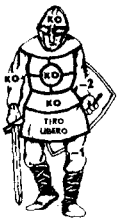
Se sei fuggito a cavallo puoi aggiungerlo agli Oggetti Comuni, se non ne hai già uno.

Vai al **258**.

251

Il tuo avversario ha già la spada in mano quando lo attacchi. Per un attimo, prima che incrociate le lame, lo fissi nei freddi occhi azzurri e vedi il distacco del vero fanatico, deciso a distruggerti.

Sir Roger di Ledbury:
Combattività 12
Sulla Tabella dei Risultati di Combattimento devi far riferimento alla colonna marcata "10" per Sir Roger, finché la sua Combattività non scenderà sotto il 10.



□□□□□□

Se vince Sir Roger entro 6 scontri, vai al **163**.
Se vinci tu entro 6 scontri, vai al **67**.
Se il combattimento dura più di 6 scontri, vai al **339**.

252

Si sente uno strillo, e la massiccia locandiera irrompe nella stanza con in mano una scopa grande come un rastrello. La agita furiosamente e la rissa cessa come d'incanto.

"Via! Via dalla mia locanda!" tuona, menando colpi con la scopa. Il fascio di rami ti colpisce a una tempia e decidi di andartene subito. Poi tu e i tuoi compagni discutete sul da farsi. Parlate per un po', e ad un tratto la locandiera vi chiama. Adesso che la zuffa si è calmata è ben contenta di servire nuovamente i clienti, e i tuoi amici sono ansiosi di accettare l'offerta. Rientrano nella

stanza piena di fumo e ti lasciano a fare progetti con Clim. Questi ti dice che ti aiuterà, se vuoi entrare a Nottingham non visto; altrimenti sarà felice di unirsi agli altri per farsi ancora un boccale o due.

Se parti per Nottingham assieme a Clim per scoprire qualcosa di più sul Templare, vai al **61**.
Se ti inoltri nella foresta per chiedere consiglio a Herne, vai al **195**.

253

Il gigante cade a terra con un boato assordante e la mazza gli sfugge di mano. Ti avvicini per esaminarlo, chiedendoti come un essere così mostruoso possa vivere tanto vicino a Sherwood senza che tu ne abbia mai sentito parlare. Ma mentre ti chini su di lui, vedi che apre gli occhi. Arretri sorpreso, ma non abbastanza in fretta; il gigante ti afferra una mano, getta indietro la testa e ride, una risata terribile che echeggia per tutta la valle.

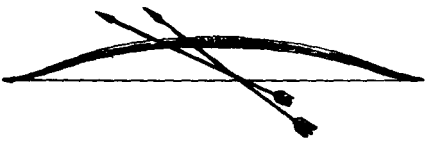
"Sei un bravo combattente, piccolo Uomo Incappuccia-

to" dice. Poi salta in piedi, raccoglie la mazza e si allontana a grandi balzi su per la collina. Guardi la mano che ti ha afferrato e vedi che sulla pelle ti ha impresso il simbolo di una ruota.

Tutte le ferite riportate nel combattimento con il gigante si risanano immediatamente. Guadagni 1 punto di Combattività Corpo a Corpo; se però il punteggio di questa Caratteristica è già pari a 10, guadagni 1 punto di Potere.

Se hai i simboli del serpente e del cavallo, vai al **74**.

Altrimenti, se hai un cavallo e vuoi spronarlo all'inseguimento, vai al **74**.
Se invece non hai un cavallo o non vuoi spronarlo all'inseguimento, e hai solo il simbolo del serpente, vai al **13**; in caso diverso, vai al **32**.

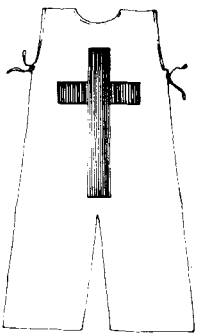


254

Lasci il tuo nascondiglio e ti metti alle calcagna di un cerimoniere, assumendo un tipico atteggiamento da servitore. Mentre percorrete un corridoio, l'uomo ti rivolge improvvisamente la parola.
"Ma si può sapere dove vai?" ti rimprovera. "Guarda che c'è un sacco di lavoro da fare! Vai nel cortile delle cucine

e aiuta a portare dentro la legna appena arrivata". Ti guarda attentamente, ma capisci che quel vecchio scemo è miope e non sa chi sei. Fai per prendere una porta, ma quello ti ferma:
"No, no! Non di là! Voi monellacci volete sempre andare per di là, per usare la balconata del salone come scorciatoia. Un giorno lo Sceriffo ti prenderà, e allora vedrai!"

Vai al **162**.



255

Puoi offrire nuove speranze a Baldric e alla gente di Gatham. Parli loro delle macchinazioni e dei piani dello Sceriffo, e del suo progetto di costringere il Vescovo di Carlisle a vendere la tenuta. L'agente dello Sceriffo, Ingran, si recherà dal Vescovo con un documento comprovante la sua colpevolezza in una frode perpetrata molti anni fa. Il Vescovo Herbert non potrà far altro che sottomettersi ai piani dello Sceriffo, a meno che tu non riesca a impedirglielo.

"Bene" dice Baldric. "Il Vescovo attualmente si trova a Scroby, a non più di mezza giornata di viaggio a nord-est da qui, poco oltre la Foresta di Sherwood".

Se vai a Scroby, alla dimora del Vescovo, vai al **137**.
Se fai visita a Losoard, il prebendario, vai al **332**.
Se spendi 1 punto di Potere, vai al **20**.

256

Il tentativo di nasconderti fallisce per la mancanza di un riparo. Devi fuggire e abbandonare Herne, oppure affrontare i nuovi venuti, chiunque essi siano.

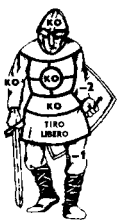
Se affronti gli intrusi, vai al **149**.
Se fuggi e abbandoni Herne, vai al **316**.

257

Non un rumore rompe il silenzio mentre tiri la corda dell'arco e prendi la mira. La freccia parte all'improvviso, punta verso l'alto e poi ricade verso Much. I guardaboschi restano a bocca aperta quando vedono che hai colpito veramente la mela, ma Cloudesley manda due di loro a esaminare il bersaglio.
Gli uomini sono presto di ritorno, e spingono davanti a sé il tuo compagno. Uno tiene la mela in una mano e la freccia nell'altra, e le porge entrambe a Cloudesley che non può negare la precisione del colpo: infatti alla mela manca un pezzo della parte superiore, che mostra chiaramente la polpa bianca. Il capo dei guardaboschi grugnisce.
"Quando l'ho fatto *io*" dice, "ho tagliato la mela esattamente a metà".

"Ah, ma non a questa distanza" ribatte il suo ex compagno. Anche lui, infatti, solitamente imperturbabile, si stupisce della precisione del tuo colpo. "Beh, non ha fatto come richiesto?"
Cloudesley riflette per un attimo. "No" risponde. "La mela non è stata centrata; è stata colpita solo di striscio". Queste parole ostili, dalle molte implicazioni, ti fanno restare a bocca aperta. Ti ritieni offeso e sfidi subito Cloudesley, e la voce di Clim si unisce alla tua nel chiedere giustizia. Anche alcuni guardaboschi mormorano il proprio scontento.
"Molto bene. Ti concedo un'ultima possibilità: un combattimento all'ultimo sangue". Cloudesley sguaina la spada e recupera Albion dalla pila di armi sequestrate in precedenza. Quando fai per prenderla, però, ti fa lo sgambetto e ti manda a terra lungo disteso.

William di Cloudesley:
Combattività 9
Inizi il combattimento con un knock-back *a tuo sfavore. Perdi 2 punti di Combattività per il primo giro.*



Se vince William, vai al **400**.
Se vinci tu, vai al **196**.

258

Quando torni al campo trovi qualcuno ad attenderti. È il contadino con la madre malata che Tuck è andato ad aiutare. Ha brutte notizie per te.

"Frate Tuck è stato catturato dai guardaboschi, poco dopo che ha lasciato la nostra fattoria. Penso che l'abbiano portato all'Abbazia di St Mary".
Lo ringrazi delle informazioni, gli dici che non c'è altro che possa fare e lo lasci andare. È ben contento di lasciare questa zona della Foresta di Sherwood che si estende oltre lo Stagno Malefico, che molti credono stregato.
Discuti con gli amici sulle notizie ricevute. Tutti sono d'accordo che bisogna salvare Tuck, ma non riuscite a mettervi d'accordo sul modo per farlo. St Mary non è imprendibile come il Castello di Nottingham, ma potete ugualmente star certi che Tuck sarà ben sorvegliato. L'unico modo per liberarlo sarà con l'aiuto dell'astuzia e della discrezione. Little John contrasta:
"Penso di conoscere un altro modo, sì, e il migliore, per tirarlo fuori. Possiamo pensarci io e Nas, ma solo noi due. Se fossimo in più, comincerebbero a insospettirsi". John sembra sicuro di ciò che dice, ma rifiuta di dirti altro sul suo piano.

Se acconsenti a lasciare che John e Nasir tentino di salvare Tuck, vai al **184**.
Se vuoi tentare tu stesso, vai al **70**.

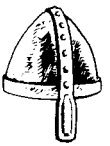
259

Ricordi il nome di Clim del Cleugh. Era uno dei capi di una banda di fuorilegge di Inglewood, alcuni anni fa, ma ora ha rinnegato le sue scelleratezze e si è messo al servizio del Re.
Non ha denaro ed è un tipo allegro, quindi lo inviti a

mangiare qualcosa al campo. Discutete sul da farsi davanti a un boccale di birra.

Segna Clim sulla lista dei compagni.

Vai al **329**.



260

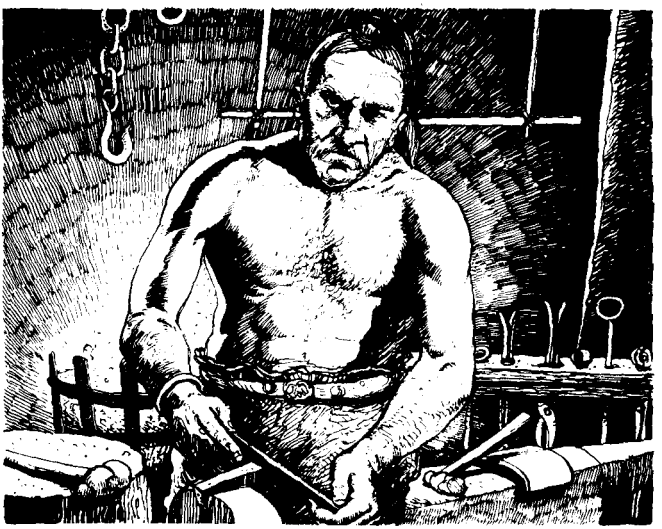
Trovi abbastanza facilmente la scala a chiocciola, ma proprio mentre stai arrivando in cima, scorgi una guardia che svolta l'angolo alla tua sinistra. Devi nasconderti in fretta! Il luogo più adatto è un atrio senza porta che dà su una stanza buia. Di fronte a questa c'è un'altra stanza, con la bandiera dei Cavalieri Templari appesa all'uscio, la stessa che aveva il cavaliere incontrato a Sherwood.
Getta i dadi per la Destrezza.

Se ottieni 1 o meno, vai al **52**.
Se ottieni 2 o più, vai al **327**.

261

"Conosco le vicende di tutte le spade che ho fatto. La spada nera è Elidor, una delle Sette Spade. La forgiai per Godda, affinché potesse scegliere un eroe cui affidarla, come tu fosti scelto da Herne. Per tutta la vita Edric Wild ebbe con sé Elidor, che fu sepolta accanto a lui.
Poi venne Morgwyn di Ravenscar, che cercava di usare il Potere delle mie spade per evocare Lucifero. Tutte

tranne Albion furono gettate nel pozzo, per essere distrutte, o almeno così si pensava. Tuttavia la mia arte non può essere vanificata solo dal fuoco, e le spade resistettero. Uno stregone evocò un abitante di quella regione infernale, che gli portò Elidor, annerita ma ancora integra.



Non so chi fosse quello stregone - il suo nome mi è stato tenuto nascosto - ma l'uomo che ha Elidor è un discendente diretto di Edric Wild e il suo cuore è sincero. Non potrebbe essere altrimenti, poiché in caso contrario la spada non lo accetterebbe. Ma un uomo dal cuore sincero può ugualmente essere ingannato.
Quindi devi sconfiggere Elidor e il suo padrone. Posso darti dei consigli gratis, e posso anche darti un aiuto:

ma non accettarlo alla leggera, perché questo non è gratis".

Se chiedi soltanto un consiglio, vai al **27**.
Se chiedi un consiglio e aiuto, vai al **125**.

262

Sembra che il tuo tono tagliente serva soltanto a infastidire il monaco, che ti guarda in cagnesco; ma tu ricambi il suo sguardo e ripeti la domanda.
"Ho detto che lo Sceriffo non è disponibile" ribatte lui. "Deve occuparsi di affari importanti. Ti toccherà aspettare per forza". L'uomo rivolge nuovamente la sua attenzione alla pergamena e ti ignora. Deluso, ma con la speranza che continui a ignorarti anche se dai un'occhiata in giro, ti avvicini a una grande porta doppia, leggermente socchiusa.
Quando sbirci dallo spiraglio, vedi il salone del castello. I tavoli sono stati spinti contro il muro, e c'è Gisburne intento a dare una strigliata a un piccolo drappello di guardie. A un tratto compare lo Sceriffo in persona, che dice qualcosa a Sir Guy. Non riesci a sentire chiaramente la loro conversazione, ma cogli le parole "banditi" e "incompetente", e vedi il cerimoniere ritrarsi quando lo Sceriffo lo colpisce con la mano guantata.
Le stranezze dello Sceriffo ti assorbono completamente, e così non noti che un soldato si avvicina alla porta finché non la spalanca, sbattendotela in faccia. Il colpo ti getta all'indietro, l'elmo ti cade e lanci un gridolino di sorpresa. Come in un incubo vedi Gisburne alzare lo sguardo per vedere che cos'è tutta questa confusione;

ti riconosce subito e resta a bocca aperta. Poi ti vede anche lo Sceriffo che strilla:
"In nome del Cielo! Cosa sta succedendo qui? Prendete quell'uomo! Gisburne!"
Chiudi le porte e ti guardi freneticamente intorno per trovare una via di scampo. Lo scrivano si acquatta dietro la scrivania; sguaini rapidamente Albion e lo stendi con una piattonata, prima che le guardie entrino dalle porte.

Se sali la scala a chiocciola vicino alla scrivania , vai al **183**.
Se esci nuovamente nel cortile, vai all'**80**.
Se ti infili nella sala d'attesa, vai al **338**.

263

Ti spingi a est, attraverso la foresta umida e fredda, per raggiungere il cerchio di antiche pietre scolpite entro cui il Cavaliere Templare tiene Herne prigioniero. La luce si affievolisce con il trascorrere del pomeriggio e l'infittirsi delle nuvole grigie nel cielo. Venti gelidi soffiano fra i rami più alti degli alberi e fanno cadere a terra pallide foglie bagnate. Alla fine gli alberi si diradano e attraversi una zona piuttosto impervia, diretto alla bassa collina in cima alla quale sorgono le Nove Fanciulle.

Se sei solo, vai al **16**.
Se sei con i compagni, vai al **132**.

264

Clim è ancora stordito e non completamente in sé, tuttavia è molto felice di vederti e in breve vi mettete a

discutere sul modo di uscire. Clim ha un coltello nascosto nello stivale, e lo prendi subito come base per il piano di fuga.
"Se potessi salire sulle tue spalle" dici a Clim, "attirerei qui le guardie e le neutralizzerei".

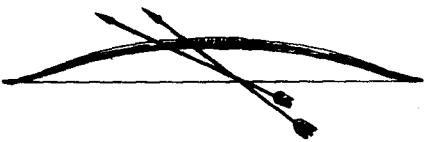
Se cerchi di mettere in pratica questo piano, vai al **40**.
Se aspetti di vedere che cos'altro accade, vai al **301**.

265

L'imponente residenza del Vescovo si staglia grigia nella luce del mattino, con le mura e il tetto di pietra macchiati e incrostati di licheni. I gradini che conducono alla porta, incassata nel muro, sono stretti e consumati. Sali la scalinata e bussi alla porta di legno.
Poco dopo ti apre il servitore del Vescovo, vestito di una rozza tonaca nera. Quando chiedi di vedere l'ecclesiastico, ti fa entrare in un'anticamera e ti dice di aspettare.
"Temo che Sua Eccellenza sia già occupato con qualcuno" ti dice il servitore. "A quanto ho capito, deve discutere di questioni importanti con lo Sceriffo di

Nottingham". L'uomo esce da una porticina strascicando i piedi. C'è anche un'altra porta, più grande e decorata, che evidentemente dà sulla stanza principale dell'edificio.

Se hai la spilla d'oro, vai al **110**.
Altrimenti, se aspetti di vedere il Vescovo, vai al **388**.
Se irrompi nella stanza, vai al **248**.



266

Prosegui il viaggio, senza sapere dove ti porterà o quali pericoli affronterai lungo la strada: devi semplicemente affidarti alla guida di Herne.
Percorri molte miglia prima di raggiungere i margini della foresta. Davanti a te vedi una serie di colline sconosciute, quindi ti affretti a raggiungerle prima del tramonto.
Trovi una valletta riparata e ti prepari ad allestire un accampamento solitario. Sgranocchi alcuni biscotti di frumento e poi ti corichi per un meritato sonno. Fai sogni molto vividi, ma quando ti svegli non ricordi altro che il rumore che ti ha svegliato. È fioco e lontano, ma lo senti ancora: cani che abbaiano! Non sai assolutamente a chi appartengano, ma probabilmente stanno seguendo le tue tracce. Devi affrettarti!
Non sai quale strada prendere. Dopo aver tolto il

campo, sali la collina e vedi una valle sotto di te. La serie di alture continua in cerchio, sia a destra che a sinistra.

Se prosegui lungo le colline verso sinistra, vai al **371**.
Se scendi nella valle, vai al **13**.
Se prosegui lungo le colline verso destra, vai al **32**.
Se hai la freccia bianca, puoi spendere 1 punto di Potere e andare al **130**.

267

Il nuovo arrivato ride di cuore al tuo racconto e si congratula con te per la tua astuzia.
"Anch'io ero un fuorilegge" spiega infine. "Forse avrai sentito parlare di me, William di Cloudesley. Assieme a Clim, qui, e ad Adam Bell, ero l'uomo più ricercato di tutto il settentrione. Inglewood era nostra, e nessun villaggio poteva dirsi al sicuro dalle nostre scorrerie, neppure Carlisle. Anch'io ho qualche storia da raccontare, forse ancor migliore delle tue, ma ora devo rimettermi in marcia; ho degli affari di cui occuparmi. Sono sicuro che Clim ti parlerà delle nostre avventure. Ehi, Clim, ti ricordi di quella volta che mi sono messo a tirar frecce sulle mele?"
Clim ride e agita una mano. William continua: "Ci vediamo a Nottingham, Clim. E sono sicuro che ci incontreremo di nuovo, Robin. Ti prego di accettare questo come pegno, una promessa di incontrarci ancora". Cloudesley ti porge un guanto verde ricamato.
Lo saluti, poi chiami la locandiera. Dopo aver ordinato di nuovo da bere per tutti, riprendi la conversazione

con Clim. Quando la donna porta altra birra e altro latte, ti accorgi che l'alcol ti sta dando alla testa.

Segna il guanto verde fra gli Oggetti Speciali.

Sei ubriaco; tutte le Caratteristiche vanno a -1 finché non torni sobrio. Segnalo sul Foglio d'Identità. Puoi tornare sobrio con un lancio supplementare di dadi quando vedi il simbolo del Risanamento, e "risani" 2 o più ferite. Il lancio supplementare determina soltanto se resti ubriaco o no.

Vai al **280**.

268

Il venditore ambulante non è molto contento di vederti cadere dal cielo: siccome gli hai distrutto un buon numero di brocche e fiaschi, prende un pesante boccale di rame per pestarti a dovere. Devi sbarazzartene in fretta, per evitare di attirare l'attenzione delle guardie.

Venditore di birra:
Combattività 3

Se vinci tu entro 4 scontri, vai al **159**.
Se vince il venditore di birra, vai al **281**.
Se il combattimento dura più di 4 scontri, vai al **207**.

☐☐☐☐

269

Non hai idea di chi stia arrivando, ma Herne sembra convinto che si tratti di malintenzionati. Gli amici non

sono con te, e devi proteggere il corpo fisico con cui Herne ti è apparso: questo infatti è solo un simulacro, ed egli si affida a te per la sua protezione su questa terra.

Se dici a Herne di nascondersi mentre tu ti prepari a incontrare gli intrusi, vai al **149**.
Se ti nascondi anche tu, vai al **256**.

270

Assieme ai compagni segui cautamente lo strano gruppo. Procede verso sud, seguendo sentieri poco battuti, e in breve l'inseguimento vi riporta nella Foresta di Sherwood. Il cattivo tempo vi fa perdere di vista i cavalieri nei pressi dei margini della foresta; dovrai cercare di rintracciarli.
Getta i dadi per controllare l'Orientamento; se Nasir è con te, può usare i suoi 10 punti.

Se ottieni -1 o meno, vai al **145**.
Se ottieni 0 o più, vai all'**88**.

271

Clim non ha denaro, e sembra piuttosto sconvolto quando lo tratti tanto rudemente. "Mi avevano parlato così bene di te..." dice in tono triste. Dai una pacca sulla groppa del cavallo, che si allontana al piccolo galoppo con Clim legato come un salame di traverso sulla sella. L'uomo ti fissa negli occhi finché il cavallo non svolta una curva della strada.
Esamini il bottino. Hai preso la cotta di maglia e la livrea di Clim, e hai trovato nei suoi bagagli una tunica di

ricambio e un elmo. Una livrea con i colori del Re è sempre utile; non per niente tu e i tuoi compagni siete conosciuti come maestri del travestimento.
Il pensiero dell'incontro con il Templare e la sua strana spada continua a roderti, mentre torni al campo. Senti un brivido, anche se l'aria è tiepida; ricordi con precisione l'abilità straordinaria del cavaliere, e qualcosa ti convince che le vostre strade si incontreranno ancora.

Segna la cotta di maglia di Clim fra i tuoi Oggetti.

Se vuoi inseguire il cavaliere da solo, vai al **140**.
Se chiedi consiglio a Herne il Cacciatore, vai al **18**.

272

Il viaggio in direzione ovest, verso Rufford, vi porta in aperta campagna, e i tuoi compagni cominciano a protestare per la deviazione. Quando vi fermate a riposare, viene da te Will e ti chiede: "Ma perché andiamo in questa abbazia, Robin? Pensavo fossimo d'accordo che i monaci sono buoni solo per essere derubati".
A meno che non trovi una spiegazione soddisfacente, i compagni ti convinceranno ad abbandonare questa deviazione.

Se hai motivi sufficienti per andare a Rufford, vai al **37**.
Se cambi strada e punti verso nord, per Gatham, vai al **41**.

273

Il sergente è più sveglio di quanto non sembri, e all'improvviso grida: "È Robin Hood! Prendetelo!" Prima

che tu possa reagire, sei circondato da una selva di lame. Clim è riuscito a svignarsela, ma tu devi arrenderti al sergente o morire sotto le spade dei suoi uomini. Benché a malincuore scendi di sella, e i soldati ti legano e ti trascinano fino al Castello di Nottingham.

Vai al **56**.

274

Il libro è intitolato: *Ricette per la spremitura di diversi frutti e per la confezione di vini e liquori.* Magari è interessante, ma non dovrebbe essere molto utile ai fini della tua missione. Il libro è stato scritto dai frati dell'Abbazia di Rufford; mentre lo sfogli pigramente si apre nel punto in cui è stato inserito un foglio volante. Il foglio non c'entra affatto con il libro. È scritto in calligrafia più marcata, firmato e sigillato in calce; infatti è un testamento, appartenente a un certo Barone Alan de Bracy. Il testimone è l'Abate di Rufford, che ne è anche il principale beneficiario. Lo rileggi quando vedi il nome dell'Abate, Herbert. Di certo non è una coincidenza; è questo il testamento che l'agente dello Sceriffo, Ingran, stava portando a Herbert, ora Vescovo di Carlisle. Qualcosa in questo vecchio documento ha esposto il Vescovo al ricatto.

Metti in tasca il testamento, e di umore assai più allegro torni nella foresta, dai tuoi amici che ti aspettano.

Segna il testamento del Vescovo fra gli Oggetti Speciali.

Vai al **113**.

275

Clim esce dall'apertura, ma improvvisamente vedi che si comprime il fianco, lancia un grido di dolore e ricade nella cella con un tonfo. Prima che tu possa occuparti di lui, nell'apertura del pozzo si profila l'ombra di una guardia.

Vai al **157**.

276

"Non so..." inizia Sir Roger, ma ad un tratto sembra colpito da un pensiero improvviso. Quando riprende a parlare, la sua voce è ferma e stranamente alterata.
"Io discendo da Lord Edric Wild... e da Lady Godda".
Si interrompe, e tu gli dici che Edric Wild era un campione degli Inglesi, servitore dello stesso potere che servi tu. Appare dubbioso.
Se cerchi di convincerlo ad abbandonare il suo piano, getta i dadi per controllare il tuo Fascino.

Se ottieni -1 o meno, vai al **115**.
Se ottieni 0 o più, vai al **298**.

Vuoi fargli invece un'altra domanda?

Se gli chiedi "Di chi sei al servizio?", vai al **122**.
Se gli chiedi "Da dove viene la tua spada?", vai al **366**.
Se gli chiedi "Perché vuoi distruggere Herne?", vai al **34**.

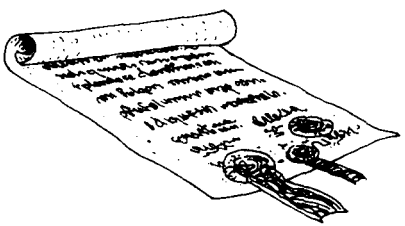
277

La scala a chiocciola sbocca in un corridoio al primo piano. Passi accanto ad alcune porte e vedi che si aprono sulle stanze dei funzionari dello Sceriffo. In

fondo al corridoio ci sono alcuni gradini che salgono fino a un corridoio di pietra ancor più antico, una parte del vecchio mastio in cui devono trovarsi gli appartamenti degli ospiti.
All'improvviso dal basso provengono voci alterate e una guardia lancia l'allarme. Ti hanno scoperto! Da una finestra senza persiane vedi che i soldati si sono radunati nel cortile e stanno chiudendo tutte le porte. Le guardie hanno l'ordine di setacciare gli edifici, quindi devi nasconderti, e in fretta. Proprio in quel momento sei costretto a infilarti in una stanza, per evitare un uomo appena uscito da un'altra stanza, più avanti. Si tratta soltanto di un servo, che porta alcuni piatti sporchi e scende una stretta scala.

Segna il simbolo # sull'elenco degli Oggetti Speciali, se non l'hai già fatto.

Se segui il servitore, vai al **370**.
Se esplori gli appartamenti degli ospiti, situati nel vecchio mastio, vai al **3**.



278

Svuoti la faretra e conficchi le frecce in fila nel terreno morbido. Ci sono più cani che frecce, quindi devi tenerle da conto.

Poi sguaini Albion, la conficchi in terra accanto alle frecce e aspetti.
Mentre il branco di segugi si avvicina ti rendi conto della dimensione del pericolo. Non solo sono molti, ma sono anche grandi come vitelli e hanno degli enormi occhi rossi che si notano perfino a questa distanza. Incocchi una freccia e ti prepari al primo tiro.
La corda dell'arco sibila e la freccia si inarca nel cielo, per poi puntare verso le sagome in corsa. Uno dei segugi cade, ma gli altri, imperturbabili, proseguono.
La corda dell'arco vibra più volte, e ad ogni lancio cade un cane, trafitto al collo, all'anca o al cranio. Tuttavia quando hai finito le frecce c'è ancora una dozzina di segugi sbavanti dagli occhi rossi, che ti hanno quasi raggiunto.
Getti via l'arco e prendi Albion, facendola roteare in modo che emetta lampi di luce dalla sua lama magica. Un attimo dopo il primo cane ti è addosso, e poi tutto è rosso e nero, energia e movimento. Combatti come non hai mai fatto, con il cuore che quasi ti scoppia per lo sforzo. Alla fine, resta un solo segugio; tu sanguini e hai le vertigini per lo shock, e senti l'erba viscida sotto i piedi. *Ancora uno*, pensi, con la vista ormai annebbiata. Poi barcolli e il cane salta; vedi le zanne schiumanti chiudersi su di te e poi... nulla.

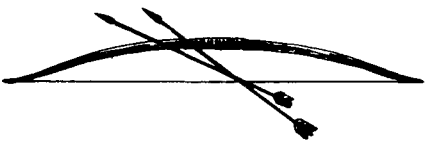
Vai al **400**.

279

Cercate un buon posto dove aspettare i viaggiatori. Dopo un po' trovate un punto in cui la strada scende

in una stretta gola, e vi nascondete dietro gli alberi che fiancheggiano la strada da entrambi i lati.
Nel sereno pomeriggio autunnale la foresta risuona di rumori familiari. Le lunghe ore di paziente attesa ti hanno insegnato a riconoscerne i suoni, e ora ti diverti a identificare il martellare di un picchio e il grattare di quella che potrebbe essere una puzzola.
In questa occasione non avete da aspettare molto; in fondo alla strada proveniente da Nottingham compare un asino, che sul dorso trasporta un uomo dal volto magro e giallastro, con addosso degli abiti da prete. Sembra molto nervoso, e allunga due volte la mano dietro la schiena per toccare il sacco di pelle legato sulla groppa dell'asino. Ne hai visti molti di tipi così; e probabilmente anche questo ti frutterà un ricco bottino!

Se dai ai compagni il segnale di assaltare il sacerdote, vai al **141**.
Se lo avvicini da solo, vai al **2**.
Se lo lasci passare senza rivelare la vostra presenza, vai al **217**.



280

Clim è impegnato in un racconto complicato riguardante la figlia del Sindaco di Carlisle, quando dall'altra estremità della stanza provengono un rumore improvviso e un grido.

Aguzzando lo sguardo nell'oscurità vedi due ubriachi che si azzuffano fra loro. Gli altri clienti della taverna cercano di ritirarsi il più possibile nell'ombra.

Se ti getti nella mischia e cerchi di por fine alla rissa, vai al **234**.
Se resti dove sei e lasci che si divertano, vai al **361**.
Se sguaini Albion e cerchi di usare la tua autorità per sedare l'alterco, vai al **118**.

281

Crolli al suolo, e quando rinvieni una guardia dal volto butterato ti schiaffeggia la faccia, mentre un'altra ti lega i polsi. Ti trascinano nelle segrete buie e puzzolenti situate sotto l'edificio che sovrasta il portone del castello, e lì ti lasciano a riflettere sul tuo tetro futuro.

Vai al **56**.

282

I raggi del sole si riflettono sulla lama lucida di Albion e abbagliano il tuo avversario. Il suo fendente taglia l'aria sopra la tua testa e tu approfitti del vantaggio. Entrambi non risparmiate i colpi: fendenti, parate, affondi, arresti; a ogni attacco la risposta è impeccabile e la tua abilità trova un'impeccabile controparte.

Ad un tratto c'è una pausa; entrambi vi fermate a riprendere fiato, uno di fronte all'altro, a qualche passo di distanza.

"Tiri bene di spada, canaglia" dice il cavaliere. "Abbastanza bene da salvare la pelle, almeno per questa volta. In futuro non sarò così generoso, e giuro sulla mia spada che ci incontreremo ancora; allora la vittoria sarà mia, e di Dio!"

E in un lampo corre verso il cavallo, balza in sella e si allontana lungo la strada prima che tu possa fermarlo o recuperare l'arco.

Alle tue spalle i soldati giacciono morti sul terreno, mentre Scarlet tiene la spada puntata alla gola del sergente. I tuoi amici si sono dati parecchio da fare.

Il sergente sembra stranamente tranquillo, e non ha neppure sguainato la spada.

"Salve, Robin" ti apostrofa, tranquillo. "Sono Clim. Clim del Cleugh, mi chiamavano".

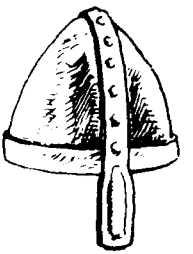
Vai al **26**.

283

Qualche ora dopo ti viene in mente che i tuoi amici cominceranno a preoccuparsi per te. Non vuoi renderli ancor più ansiosi, quindi a malincuore ti congedi da

Denis e con il favore del crepuscolo torni al campo dai tuoi compagni. Stanno già preparando la cena, e devi eludere alcune domande imbarazzanti sul tuo ritardo. Mangi e ti ritiri per la notte, progettando di alzarti presto al mattino. All'alba segui alcuni sentieri boschivi che portano a Scroby aggirando il posto di blocco. A metà mattina raggiungi il grosso villaggio con la chiesa normanna dalle alte guglie e la residenza del Vescovo.

Vai al **265**.



284

Cerchi di uscire da questa situazione spiacevole, e vedi una scala che porta ai piani superiori. Senza dubbio è la migliore via di scampo, perché nessuno può immaginare che tu fugga verso l'alto.

La scala a chiocciola continua a salire, e non si vede ancora traccia dei tuoi inseguitori. Guardando fuori da una feritoia vedi che il cortile pullula di guardie e che il portone si sta chiudendo. Ora sei intrappolato al castello e hai bisogno assolutamente di un nascondiglio. Finalmente la scala sbocca in un corridoio. Qui le pareti sono di pietra antica, più spessa, quindi immagini di

essere nel vecchio mastio, dove alloggiano gli ospiti e i funzionari dello Sceriffo.

Segna il simbolo # sull'elenco degli Oggetti Speciali, se non l'hai già fatto.

Vai al **3**.

285

La donna ti fa entrare in una stanza squallida, arredata con tendaggi stinti e mobili scalcagnati. Un fuoco ti offre un po' di calore mentre aspetti l'arrivo di Padre Losoard. È un uomo di mezza età, dall'aspetto insignificante; indossa una tonaca stropicciata, tenuta insieme da una cintura costellata di macchie e in testa porta un bizzarro berretto azzurro brillante.

Spieghi che sei venuto come amico degli abitanti del villaggio, per cercare di impedire che il Vescovo venda le sue proprietà allo Sceriffo.
"Non potrei essere più d'accordo" ti risponde il prebendario. "La gente del villaggio non se la passa male, ora, e noi non siamo gente di grandi pretese. Come farai però a metterti contro lo Sceriffo? E poi c'è la faccenda di Baldric. Mi è stata inviata una richiesta di arresto da parte dello Sceriffo, per evasione in attesa del processo. Poiché è un uomo libero, spetta allo Sceriffo perseguirlo; se fosse un fittavolo o un servo della gleba, sarebbe soggetto al Diritto Canonico".
Getta i dadi per verificare le tue capacità di Poesia.

Se ottieni -1 o meno, vai al **39**.
Se ottieni 0 o più, vai al **305**.

286

Salite le scale rapidamente, con passo felpato, nella speranza che le guardie restino sconcertate dalla vostra "sparizione". La sorprendente idea di Clim, cioè di salire invece che scendere, sembra che funzioni: nessuno vi insegue.
Vi fermate a metà scala, ai lati di una finestra. Siete nella torre sud-occidentale dell'edificio che sovrasta il portone, quasi all'altezza dei merli del muro non portante. Clim ti indica una porta in fondo a un corridoio laterale, che dà sul cammino di ronda che corre in cima al muro.

Potreste scendere facilmente dal muro, pensi fra te e te. Getta i dadi per controllare la tua Percettività.

Se ottieni 1 o meno, vai al **175**.
Se ottieni 2 o più, vai al **77**.

287

Per raggiungere l'albero prendi una scorciatoia lungo una stretta gola dalle scoscese pareti rocciose, scavata da un torrente dal corso rapido. Quando sei a metà strada, senti alcune voci e ti blocchi all'istante.
Distingui a malapena le voci, appartenenti a gente del posto, probabilmente guardaboschi a quanto puoi capire dai loro discorsi su Sherwood, sui fuorilegge, sulla birra e sui cervi. Ti rendi conto che si avvicinano sempre più, e forse ti passeranno proprio accanto. Guardi in alto e vedi un tronco caduto, usato probabilmente come ponte naturale. Comunque è molto difficile che ti notino, perché hai a disposizione parecchi cumuli di sassi e sporgenze rocciose come nascondigli.

Se hai arco e frecce e vuoi tentare un attacco di sorpresa, vai al **356**.
Altrimenti, se vuoi nasconderti nella gola, vai al **233**.

288

Quando cominci a correre scopri che stai facendo dei passi sempre più lunghi. In breve ti ritrovi ad inseguire il cavallo a una velocità incredibile, ma è tutto inutile: il cavallo scompare rapidamente all'orizzonte. Potrai anche correre come il vento, ma l'amazzone misteriosa è ancora più veloce. Mentre svanisce in lontananza,

interrompi la corsa sfrenata e ti fermi per prendere fiato. Ti guardi il palmo della mano, e nel punto in cui è caduta la goccia di liquido vedi la sagoma di un cavallo, dipinta in verde.

Se hai i simboli del serpente e della ruota, vai al **74**.
Se hai solo il simbolo della ruota, vai al **32**.
Altrimenti, vai al **371**.

289

Sulla sinistra, ai piedi della collina, sorge una macchia di alberi caratterizzata da un fitto sottobosco. Tu e i tuoi compagni strisciate cautamente fra le rocce coperte di muschio e i cespugli di ginestra, fino a raggiungerla. Getti un'occhiata al sentiero e vedi che il cavaliere non ha assolutamente l'aria di avervi notato.
Ti insinui quindi fra la vegetazione umida e ti acquatti assieme ai compagni. Passano alcuni minuti, ma aspetti per accertarti che il cavaliere sia ben lontano dalla collina, prima di rialzarti in piedi.

Vai al **63**.

290

Un abile fendente della guardia ti getta a terra. I suoi amici sono molto rapidi ad afferrarti e a legarti, e l'uomo contro il quale hai combattuto ti strappa l'elmo dal capo. "Ecco un bel trofeo, ragazzi!" esclama. "Robin Hood, e lo sa il cielo quanto ho dovuto faticare per acchiapparlo. Lo Sceriffo mi ricompenserà con qualche moneta in più, questa sera".
Ti spingono lungo la strada, e mentre camminate incro-

ciate un incredulo Clim il quale resta a guardarti con tanto d'occhi mentre ti portano al Castello di Nottingham. Ovviamente non c'è nulla che Clim possa fare, almeno per adesso, ma preghi che vada a riferire la notizia ai tuoi amici.

Vai al **56**.

291

Senti un rumore alle tue spalle, seguito da uno scalpitio di zoccoli. Arrischi un'occhiata e vedi un nutrito drappello di soldati a cavallo che vengono proprio verso di te. Se non fuggi adesso, non avrai un'altra possibilità. Potresti cercare rifugio fra gli alberi, come fanno i tuoi compagni, oppure fuggire sul cavallo del soldato ucciso da Nasir.
Se fuggi fra gli alberi, getta i dadi per controllare il tuo Orientamento.

Se ottieni -1 o meno, vai al **250**.
Se ottieni 0 o più, vai al **205**.

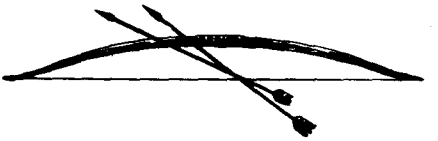
Se invece fuggi a cavallo, getta i dadi per mettere alla prova la tua capacità di Equitazione.

Se ottieni -1 o meno, vai al **250**.
Se ottieni 0 o più, vai al **117**.

292

L'uomo solleva la testa con aria irritata e minacciosa: "Non ho intenzione di rispondere alle tue domande impertinenti" dichiara. "Chi pensi di essere, per chiedermi cose simili?"

Se gli dici che sei "Robin Hood, signore di Sherwood", vai al **303**.
Se chiedi scusa per i tuoi modi scortesi, vai al **36**.
Se sguaini la spada e lo minacci, vai al **143**.



293

La porta si spalanca di scatto ed entra una guardia, che si guarda intorno sospettosa. Dovrai restare immobile e silenzioso mentre esamina la stanza.
Getta i dadi per controllare la Destrezza.

Se ottieni -1 o meno, vai al **64**.
Se ottieni 0 o più, vai al **327**.

294

Mentre cerchi di tirar giù la cassetta dalla bisaccia, fai cadere a terra un mazzo di ferri di cavallo che fanno un gran fracasso. Ingran si guarda intorno sospettoso e ti vede; con un grido sguaina la spada e ti attacca. Non puoi far altro che difenderti.

Vai al **14**.

295

All'improvviso i due si saltano reciprocamente alla gola, ma nessuno nella taverna si interessa minimamente a

loro; la maggior parte dei clienti, infatti, è ancora ubriaca dalla sera precedente. Mentre i contendenti rotolano lungo un tavolo e vanno a sbattere contro un palo, vedi che uno dei due ha un volto malvagio, coperto di cicatrici, e sta lottando con... Clim! Corri in aiuto dell'amico e spacchi un boccale in testa al suo assalitore. Clim alza gli occhi e ti riconosce, poi si guarda ansiosamente intorno.

"Siamo nei guai" dice, ansimando. "Quando si riprenderà, li sguinzaglierà tutti alle mie calcagna. È meglio se usciamo di qui in fretta, e ieri sarebbe stato ancor meglio".

Sei totalmente d'accordo con lui, ma lo informi anche della tua difficile situazione mentre lasciate la locanda.

Vai al **164**.

296

Cammini per molte ore, senza inconvenienti. Non vedi anima viva, solo poche creature non più grandi di un coniglio. Le colline cedono il posto a una prateria ondulata, cosparsa di fiori variopinti. Il cielo è di un azzurro intenso e soffici nubi bianche fluttuano pigramente nella brezza; l'aria è tiepida e profuma di primavera.

Mentre il sole cala all'orizzonte, ti prepari a passare un'altra notte all'aperto. Il tuo sonno è tranquillo, e ti svegli riposato e fiducioso; riparti dopo una colazione frettolosa a base di pane d'orzo.

Qualche ora dopo raggiungi una strada; è lastricata di pietra, ma non come le vecchie strade romane che hai

visto tanto spesso. Mentre la percorri, scorgi in lontananza un pennacchio di fumo che si alza nel cielo limpido.
La strada porta ad un'altura piuttosto pronunciata, come una protuberanza ovale nel terreno. Il fumo esce da uno sfiatatoio nascosto in cima, ma la strada si interrompe davanti a un'apertura scura nel fianco della collina. È una specie di entrata, alta due volte un uomo, affiancata da due massicce colonne di granito. Una lastra della medesima pietra scura è posta di traverso sulle colonne, a formare l'architrave.
Sbirci all'interno e scorgi un debole bagliore rossastro, accompagnato dall'eco dei colpi di un martello sull'incudine.

Se entri coraggiosamente, nella speranza di rintracciare la fonte del bagliore rossastro, vai al **180**.
Se gridi il nome di Wayland, vai al **59**.

297

Spingi la coppa verso di lui e cerchi di togliertelo dai piedi, per poter cercare una porta che ti faccia uscire di qui. Ma non hai fatto nemmeno due passi che l'uomo riacquista l'equilibrio e ti afferra con una mano grossa e forte. Ti tira per la spalla e ti sbatte in una stanzetta nascosta, facendoti cadere su uno sgabello. Ti rialzi in piedi a fatica mentre l'omone barbuto entra barcollando.
"Avanti, siediti e bevi con me" ti dice, rabbioso. Il fatto che qualcuno cerchi di comandarti ti infastidisce, ma concludi che quest'uomo potrebbe esserti utile per

trovare un nascondiglio e un nuovo travestimento. Tuttavia, pensi, forse dovrai far colpo su di lui rivelandogli chi sei.

Se insisti che hai da fare altrove e attraversi la cucina per andare nel corridoio, vai al **358**.
Se gli dici chi sei, getta i dadi per mettere alla prova il tuo Fascino.

Se ottieni -2 o meno, vai al **121**.
Se ottieni -1 o più, vai al **35**.

298

"Nessuno mi distoglierà dai miei doveri!" esclama. Tu sorridi ironicamente, e gli chiedi qual è il suo dovere, e cioè perché vuole distruggere i protettori di Sherwood.

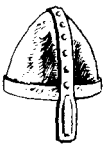
Vai al **34**.

299

"Io sono solo un povero sergente" dice Clim. "Il mio viaggio a Nottingham non è per ordine del Re, se è questo che ti preoccupa. No, per il momento sono in licenza".
Sembra sincero, ma continui a nutrire qualche dubbio sul suo conto. Gli chiedi quindi di quale missione si tratta, se non è per conto del Re. Dopo tutto porta la sua livrea.
"Beh, vedi... lo stemma reale offre anche dei privilegi, e a Nottingham c'è una persona che mi deve del denaro; sono venuto a riscuoterlo, ecco tutto. Vuoi sapere qualcos'altro?"

Nel tuo cuore hai la certezza che Clim dica la verità, ma i tuoi amici sospettano ancora di lui. Much suggerisce di prendere le sue cose e di abbandonarlo nella foresta. "Sarebbe proprio un'ironia della sorte" dice Clim, manifestando per la prima volta una sfumatura di ansia nella voce.

Se segui le esortazioni dei tuoi compagni, vai al **271**.
Se lo tratti come un amico, vai al **112**.



300

Spinto da un impulso inconscio, ti getti alle spalle la corda e continui a correre. Dopo un minuto ti guardi indietro per vedere quanto sono distanti i cani, ma resti stupefatto al vederli fermi lungo le rive di un torrente impetuoso, le cui acque tumultuose scorrono fra te e loro. Una delle bestie si getta in acqua per tentare l'attraversamento a nuoto, ma viene trascinata via dalla corrente. Chissà come, sei riuscito a fermarli.

Cancella la corda dalla lista degli Oggetti.

Vai al **296**.

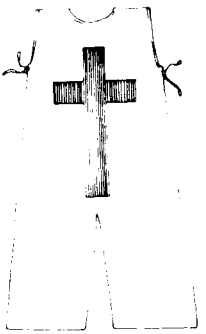
301

Clim si addormenta, respirando affannosamente, mentre tu resti seduto a riflettere al buio. Dopo quello che ti sembra un secolo l'uomo si sveglia, con l'aria di sentirsi molto meglio.

Non ricorda tutto ciò che ti ha detto, poiché le ferite gli hanno ottenebrato un po' la mente, ma in compenso ha altri assi nella manica; infatti estrae dalla suddetta un lungo pezzo di spago. Dalla scarpa invece prende una coppia di pesi di piombo e te li porge.
"Ecco qua, Robin" dice. "Con un po' di fortuna possiamo usare questa roba per aprire il chiavistello".

Segna i pesi di piombo sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Vai al **147**.



302

Nel villaggio c'è un grande locale, in cui i viaggiatori possono riunirsi di sera. L'ostello fornisce un posto per dormire e anche un pasto, anche se non molto appetitoso. Tu e i tuoi compagni vi stendete sui mantelli restando tuttavia in guardia, perché alcuni degli altri clienti hanno l'aria abbastanza losca da essere borsaioli, e non vorresti dover dar loro una lezione di prudenza. Dormi un sonno agitato, ma il mattino dona una nuova luce al tuo volto. Ti alzi e cerchi qualche contadino che

ti venda un po' di pane fresco e latte. Dopo una colazione campagnola ti senti pronto a tutto.

Se hai il calice d'argento, vai al **229**.
Se ti hanno consigliato di cercare il Funzionario del Fisco Reale sulla strada di York e intendi farlo, vai al **399**.
Se vai a far visita al Vescovo, vai al **265**.
Se torni a Sherwood, vai al **145**.

303

"Aha!" ribatte. "Dovevo immaginarmelo. Beh, visto che sei in compagnia di un mio vecchio amico, non ti farò nulla... per ora. Ma penso che ci incontreremo di nuovo. E quel giorno ti chiederò di restituirmi questo".
Si toglie dalla cintura un guanto verde ricamato e te lo getta; poi, mettendosi a tracolla l'arco lungo, esce dalla stanza con passo altero.
Clim alza le spalle. "È sempre stato un po' permaloso, quel William" dice, e lascia perdere l'argomento. Ti versi un altro bicchiere e riprendi la conversazione.

Segna il guanto verde fra gli Oggetti Speciali.

Vai al **280**.

304

All'improvviso la conversazione si interrompe e ti accorgi che entrambi ti guardano. Riconosci il volto di Clim del Cleugh, nel quale ti sei già imbattuto. Per un attimo nella stanza cade il silenzio, poi Clim batte la mano sul tavolo e ride.
"Bene!" esclama. "Ecco qualcosa su cui ci metteremo

d'accordo, Wulf. Robin Hood, tutto solo, e con l'aria un po' *smarrita*. Un bel colpo, non ti pare?"

Se fuggi dalla taverna più in fretta che puoi, vai al **185**.
Se sguaini Albion e attacchi Clim, vai al **46**.
Se mantieni la calma e aspetti di vedere che cosa succede, vai al **330**.

305

Capisci che Losoard può fare ben poco per aiutare il villaggio di Gatham o Baldric. L'ecclesiastico non avrà il disprezzo tipico dei Normanni per il destino della gente del villaggio, ma il suo interesse per il loro benessere è di gran lunga inferiore al tuo.

Lo ringrazi per il tempo che ti ha dedicato e per i suoi sentimenti, e torni verso la valle, diretto al villaggio.

Se sul Foglio d'Identità è segnato che è mattina, vai al **170**.
Altrimenti, vai al **191**.

306

Mentre percorri silenziosamente il breve spazio fra i banchi il cavaliere non sembra accorgersi della tua presenza, ma proprio quando porti la mano al fianco per prendere Albion una sagoma scura a destra dell'altare lancia un grido. L'avevi scambiata per un arazzo o un drappo, ma in realtà è un sacerdote dall'aria forestiera, che indossa un mantello scuro con cappuccio.
"Sir Roger!" grida. "*Prend garde!*"
Il prestante giovane cavaliere si gira e salta in piedi, tenendo la spada puntata davanti a sé. Per un attimo la tua attenzione si fissa su un lato della lama: vedi un intaglio, forse una decorazione , ma a quel punto l'uomo ti riconosce e si avventa su di te. Hai appena il tempo di sguainare Albion e di parare prima di essere travolto da una pioggia di fendenti. L'attacco di Sir Roger è talmente violento che nello spazio angusto della cappella sei costretto a scavalcare i banchi e a correre da una parete all'altra per difenderti.
Poi capisci che il sacerdote è alle tue spalle. Ti passa il braccio sinistro attorno al collo, mentre davanti agli occhi ti appare la sua mano destra, pallida e rugosa, che

impugna un coltello affilatissimo. Il Templare ti fa cadere di mano Albion e solleva la spada... riabbassandola subito dopo.
"Che mi ha preso?" mormora, rivolto al sacerdote. "Non posso spargere sangue in questo luogo sacro". Sembra pronto a spingerti fuori e a spargere un po' di sangue nel corridoio, ma all'improvviso alcune guardie irrompono nella cappella, richiamate dai rumori. Ti portano via e in breve ti ritrovi confinato nelle buie segrete che si aprono sotto l'edificio inaccessibile che sovrasta il portone del Castello di Nottingham.

Perdi 1 punto di Potere. Segna 2 ferite al corpo.

Vai al **56**.

307

Finalmente raggiungi la radura in cui sorge l'Albero di Harold, un tronco isolato e mutilato. Aspetti che Herne si riveli, e dopo qualche minuto odi il fruscio delle foglie cadute da poco: il tuo protettore si staglia maestoso nella radura e ti parla.

Vai all'**84**.

308

Ti metti in cammino e viaggi per tutta la giornata fra le basse colline. Lungo la strada noti che i fiori variopinti e i cespugli verdi lasciano il posto a erbe opache e arbusti di colore più cupo. Davanti a te si estende una foresta, e capisci che il paesaggio che ti circonda è sfumato nella consueta scena autunnale che hai lasciato. La strada porta proprio nella foresta, ma si interrompe

all'improvviso. Poco dopo esserti addentrato fra gli alberi, capisci che sei di nuovo nella foresta di Sherwood e non impieghi molto a ritrovare l'accampamento e i tuoi amici, che ti guardano stupiti quando arrivi.
"Ma Robin!" grida Much. "Sei stato via solo un giorno. Pensavo si trattasse di un lungo viaggio".
Racconti loro qualcosa di ciò che ti è successo nel viaggio verso il "Cuore dell'Inghilterra".
"Sembra quasi che tu sia stato in un altro mondo!" esclama Scarlet.
Ora devi trovare il Cavaliere Templare, e metter fine alla minaccia che rappresenta per te e per tutto ciò che si trova sotto la protezione di Herne.

Vai al **145**.

309

Ti dirigi verso la città, lasciando l'arco agli amici: i cavalieri, soprattutto quelli con la livrea del Re, non portano mai l'arco, e le guardie certamente si insospettirebbero e non ti lascerebbero passare.

Cancella l'arco dall'elenco degli Oggetti.

Quando raggiungi le porte della città, vedi che ci sono guardie dappertutto; evidentemente è successo qualcosa, anche se tu speri che non ti riguardi. Però è anche possibile che sia stato Clim a dare l'allarme.
Scacci le tue paure e prosegui, lanciando un'occhiata arrogante alla guardia. Lasci il cavallo in una stalla e sali la collina sulla quale sorge la città.

Vai al **124**.

310

L'uomo ti manda al tappeto. Qualche tempo dopo rinvieni grazie alle cure di Simon, il servitore del Vescovo. Senti suonare un campanello, e l'uomo ti sussurra: "Non muoverti e riposa un po'. Torno subito".

Vai al **388**.

311

Non riesci ad aprire la serratura.

Torna al **109** e fai un'altra scelta.

312

La guardia si china sulla grata, e lancia un grido di sorpresa quando allunghi un braccio fra le sbarre e la pugnali. Cade in avanti, e la sua torcia finisce nella cella; pugnali nuovamente il soldato, uccidendolo, ma intanto nella cella la paglia ha preso fuoco!

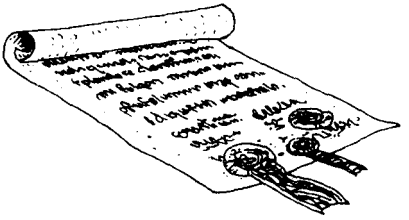
Se hai già aperto il chiavistello, vai al **231**.
Altrimenti, vai al **111**.

313

Una voce flebile ti giunge all'orecchio, come da molto lontano:
"Beh, finalmente abbiamo preso uno di quei miserabili. Lo consegneremo allo Sceriffo, al nostro arrivo. Buttalo su uno dei cavalli di riserva".
Ti afferrano rudemente e ti legano di traverso in groppa a un cavallo; quando l'animale si mette in movimento, perdi conoscenza.
Ti svegli con uno spaventoso mal di testa, e il luogo in

cui ti trovi purtroppo ti è familiare: sono le segrete del Castello di Nottingham.

Vai al **56**.



314

Sarà per colpa dell'alcol, ma le ipotesi dei tuoi amici non ti sembrano molto sensate.

"Penso che fosse avvelenata" dice Little John, con il mento appoggiato sul tavolo. "Abbiamo già avuto modo di incontrare questi Templari, e sappiamo come sono".

"Forse. Hanno imparato molto dal mio Ordine. Ma questo, sembrava troppo... *puro*" osserva Nasir. Il Saraceno è il solo che non beve; la sua religione gli vieta l'alcol.

"O forse l'hanno annerita le fiamme dell'Inferno" dice Clim in tono drammatico. Rabbrividisce, poi si mette a ridere. "Ve lo dico io, molto probabilmente il ragazzo l'ha annerita con lucido da scarpe per spaventare i creduloni come voi!"

Nessuno sembra in grado di prendere seriamente l'argomento, quindi lo lasci cadere. Clim racconta ancora una volta della sua carriera di brigante, e ben presto ti accorgi che la birra che hai bevuto comincia a fare il suo effetto.

Sei ubriaco. Tutte le Caratteristiche vanno a -1 finché

non torni sobrio. Segnalo sul Foglio d'Identità. Puoi tornare sobrio con un lancio supplementare di dadi quando vedi il simbolo del Risanamento, e se "risani" 2 o più ferite. Il lancio supplementare determina soltanto se resti ubriaco o no.

Vai al **280**.

315

Il Templare, fino a poco fa calmo e prudente, ora si mette a urlare come un pazzo. Mentre tu e i tuoi amici vi avventate su di lui, passa all'attacco. Con un colpo che riesci a parare per un pelo ti manda a sbattere contro una pietra: sei stordito, e vedi Will crollare sotto un fendente, mentre il resto dei tuoi compagni non dura tanto più a lungo. Ti getti nuovamente nella mischia.

Segna sul Foglio d'Identità che sei solo. Poi segna 1 ferita al corpo e sottrai 1 punto di Potere.

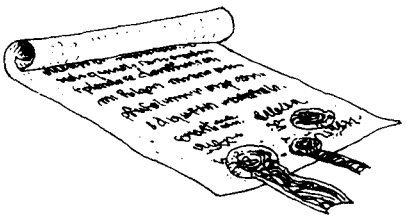
Se sei sconfitto, vai al **163**.
Altrimenti, vai al **251**.

316

Torni dai tuoi amici, che ti attendono ansiosi. Non sei il solo con notizie da raccontare, ma le loro sono tutt'altro che buone. Con espressione cupa, Little John ti spiega che Tuck è stato catturato da alcune guardie, o guardaboschi, impegnati nell'inseguimento di una banda di malviventi, e che ora lo hanno portato all'Abbazia di St Mary. Nessuno sa quale destino lo attenda, ma tutti sperano che sia risparmiato finché non riuscirete a salvarlo.

Cancella Tuck dall'elenco dei compagni, se non l'hai già fatto.

Se Clim è con te, vai al **373**.
Altrimenti, vai al **241**.



317

Il rumore viene da un drappello di cavalieri che scendono dal castello. Ci sono una ventina di soldati in sella a robusti destrieri, oltre a quattro carretti tirati da quattro cavalli e a numerosi servi e ufficiali. In tutta questa confusione riesci facilmente a oltrepassare le porte della città, indisturbato.

Vai al **316**.

318

Il sentiero non è molto ben battuto, ma riesci a seguirlo nel suo andamento serpeggiante fra gli alberi. Alla fine sbocca in una radura, al centro della quale svetta un nobile albero di quercia. Davanti all'albero siede Herne... ma è proprio Herne? Certamente gli somiglia, e mentre lo guardi noti un aspetto familiare; tuttavia ci sono alcune differenze, e quando parla la voce non è quella del tuo protettore.

"Ben trovato, figlio di Herne" ti dice. Ti senti attratto dallo sconosciuto, e ad ogni passo senti sempre di più il potere di questo essere, che somiglia e non somiglia a Herne, ed è allo stesso tempo uguale e diverso. Alza una mano e te la tende, con il palmo rivolto verso di te. Fai un passo e appoggi il tuo palmo contro il suo.

"Sono Cernunnos, Signore degli Animali. Herne e io siamo una cosa sola. Herne è il mio Cacciatore, e poiché tu sei suo figlio, sei anche il mio".

Cernunnos scompare in una luce accecante. Ti guardi il palmo e vedi un serpente dalla testa d'ariete, dipinto in verde. All'improvviso sei esausto e ti fermi a riposare, chiudendo gli occhi per un momento. Ti svegli di soprassalto e vedi l'alba di un nuovo giorno, quindi esci dal bosco e riprendi il viaggio.

Guadagni 1 punto di Orientamento, a meno che tu non abbia già 10 punti; in questo caso guadagni 1 punto di Potere.

Se hai il simbolo della ruota e quello del cavallo, vai al **74**.

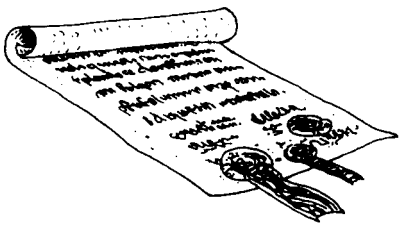
Se non hai entrambi questi simboli, ma hai un cavallo e vuoi spronarlo per continuare il viaggio, vai al **74**.
Se non hai un cavallo, o scegli di non spronarlo, vai al **371** se hai il simbolo del cavallo; altrimenti, vai al **13**.

319

Torni nel cortile con l'aria più noncurante che ti riesce. Proprio mentre stai per decidere dove andare, un cavallo ti mette la testa sulla spalla e ti strofina il muso sui capelli. Cerchi di mandarlo via, ma la bestia sembra averti preso in simpatia. All'improvviso ti urta con uno zoccolo, e non riesci a trattenere un'esclamazione di sorpresa e di dolore.
Alcune persone si voltano. Con un senso di terrore noti che si è voltato anche l'uomo con la cotta di maglia e il mantello bianco, dall'altra parte del cortile. I vostri

sguardi si incontrano e il Cavaliere Templare, riconoscendoti, ruggisce e chiama le guardie del castello.
Con uno scatto fulmineo ti precipiti alla porta più vicina. Attraversi di corsa un corridoio, una stanza vuota e un altro corridoio. Tutt'intorno risuonano delle grida, mentre gli inseguitori setacciano l'edificio. Giungi a un altro bivio; da qui puoi fuggire nel cortile, sperando di prendere alla sprovvista le guardie, o infilare lo stretto corridoio che porta alle cucine.

Se esci nel cortile, vai all'**80**.
Se vai verso gli alloggi della servitù, vai al **358**.
Se spendi 1 punto di Potere, vai al **284**.

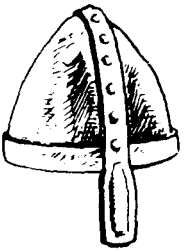


320

Il Vescovo ti benedice con il segno della croce mentre ti accingi ad andartene. Il suo servitore entra nella stanza e ti fa strada verso la porta. Ma prima di aprirla, si ferma e ti sussurra queste parole:
"Non ho potuto fare a meno di ascoltare la tua supplica al Vescovo. Beh, c'è qualcosa di sbagliato riguardo a questa vendita; Sua Eccellenza è stato costretto ad accettare, ne sono sicuro. Se davvero ti sta a cuore il destino di Gatham, potresti far annullare il contratto dal Funzionario del Fisco Reale; infatti mi sembra che sia

da queste parti: ho sentito che l'hanno visto sulla strada di York. Ha la stessa autorità dello Sceriffo".
Ringrazi il vecchio per l'aiuto insperato e ti avventuri nella notte fredda, alla ricerca dei tuoi amici.

Vai al **302**.



321

Togli in fretta e furia i corpi dalla strada e li nascondi nel sottobosco. Stai quasi per finire questo spiacevole compito quando Clim è di ritorno dalla città. Guarda i corpi e solleva un sopracciglio, scuotendo la testa come per dire che non avresti dovuto farlo.

Vai al **106**.

322

"Tu sei Robin Hood, a meno che non mi sbagli. Forse non mi aspettavi? Io però non vedevo l'ora di incontrarti ancora. Ora dovremo fare i conti, e mi riprenderò il guanto".
La sua voce è piena di arroganza e di una sorprendente sicurezza. Come può essere tanto presuntuoso, così da solo di fronte a parecchi avversari?

Vai al **63**.

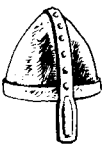
323

Uscite dal nascondiglio e attaccate i cavalieri. Tu affronti uno dei soldati mentre i tuoi amici si occupano degli altri.

Soldato:
Combattività 5
Poiché è a cavallo, non puoi colpirlo alla testa. Considera tutti i colpi in questa zona come colpi mancati.

☐☐☐☐

Se vinci tu entro 4 scontri, vai al **146**.
Se vince lui, vai al **19**.
Se il combattimento dura più di 4 scontri, vai al **291**.



324

Ti nascondi fra i cespugli e gli arbusti mentre passano i guardaboschi. Quando sei sicuro che tutti hanno lasciato la zona, esci dal sottobosco e prosegui verso l'Albero di Harold.

Vai al **307**.

325

Esci subito dalla locanda, e l'odore di chiuso si disperde nell'aria pulita. Dopo la rissa l'idea di inseguire Sir Roger

non ti sembra così attraente, quindi consideri le diverse possibilità a tua disposizione.

Se parti ugualmente per Nottingham, vai al **61**.
Se vai in cerca di Herne per chiedergli consiglio, vai al **18**.
Se cerchi di dimenticare il Templare e tendi un'altra imboscata sulla strada, vai all'**85**.

326

Questo settore è pulito e ordinato. A terra c'è un sacco da notte arrotolato, e accanto ad esso un bastone biforcuto appoggiato alla parete esterna della tenda azzurra. Senti alcune voci in avvicinamento, ma hai ancora il tempo di prendere qualcosa prima di fuggire

da sotto la tenda. Il tuo sguardo si posa su una cassettina ornata di intarsi in avorio e su una cappa verde scuro alla quale è appesa una borsa o una bisaccia gialla.

Se prendi la cassettina, vai al **381**.
Se prendi la cappa verde, vai al **148**.

327

La guardia esamina rapidamente la stanza, e non trovando nulla di strano apre di nuovo la porta. Sta per uscire quando la polvere della tappezzeria ti solletica il naso e ti costringe a starnutire. Il soldato si accorge immediatamente di te, ma tu riesci a dare un calcio alla porta e a respingerlo. La guardia lancia un grido e va a sbattere contro uno scaffale, rovesciando una brocca e un catino di terracotta che si frantumano rumorosamente sul pavimento. Infili la porta e fuggi.
Controlla l'elenco degli Oggetti Speciali.

Se trovi il simbolo ≠, vai al **168**.
Altrimenti, vai al **212**.

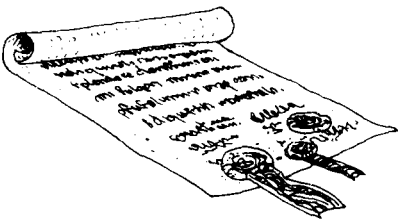
328

Prima che tu possa dire una parola, il Templare ti sorprende gridando "*Beau Séant*". Hai appena il tempo di sollevare Albion per difenderti che quel pazzo è già

su di te, con la lama nera che sprizza scintille cozzando contro la tua.

Segna 1 ferita al corpo.

Se sei sconfitto, vai al **163**.
Altrimenti, se raduni gli amici (sempre che siano con te) e attaccate tutti assieme, vai al **315**.
Se lo attacchi da solo, vai al **251**.



329

C'era qualcosa di inquietante nella spada del Templare. Non hai mai visto una lama del genere, così nera, opaca e minacciosa; tuttavia, fin dal primo momento che l'hai vista, hai notato in essa qualcosa di familiare. Ti convinci che l'incontro con il monaco-cavaliere è stato qualcosa di più di una coincidenza. In qualche modo quest'uomo svolgerà un ruolo importante nel tuo destino.
Il fatto di sapere tanto poco sul suo conto ti preoccupa. Davanti a un bicchiere di birra Clim ti ha detto che viaggiava con il Templare semplicemente per avere compagnia. Conosce il nome dell'uomo, Sir Roger di Ledbury, e la sua devozione appassionata all'Ordine, ma niente di più.

Ora ti chiedi come puoi trovare altre informazioni su quell'uomo, per affrontare meglio eventuali minacce da parte sua.

Se ti addentri silenziosamente nella foresta, per consultare Herne il Cacciatore, vai al **18**.
Se segui la strada presa dal cavaliere, cioè la strada per Nottingham, vai al **363**.

330

Clim e i suoi amici non impiegano molto a sopraffarti e a inchiodarti sul rozzo pavimento. L'ex fuorilegge scoppia in una sonora risata.
"Bene" dice, "che ne facciamo di lui? Lo passiamo allo Sceriffo? Lo lasciamo libero come è stato concesso a me? Gli tagliamo la testa e vediamo che cosa mi dà in cambio Sir Guy?" Clim scuote il capo con finta costernazione, poi comincia a esaminare le tue cose.

Controlla la lista degli Oggetti e cancella tutti quelli che hai fra quelli sottoelencati, perché Clim se li prende.

Spada (non Albion)	Balsamo Risanatore
Coltello da guardaboschi	Borsa di monete
Freccia bianca	Crocifisso d'argento
Cotta di maglia di Clim	Otre di vino

Inoltre perdi 1 punto di Potere.

Getta i dadi per il Fascino e aggiungi 1 punto per ogni oggetto che Clim ha preso.

Se il Numero di Controllo è -1 o meno, vai al **154**.
Se è 0 o più, vai al **28**.

331

William cade a terra privo di sensi.

Se lo finisci con Albion, vai al **58**.
Se gli rovesci addosso un secchio d'acqua, vai al **220**.
Se lasci la locanda, vai al **325**.

332

Scendi nella valle, diretto alla casa del prebendario, nota nei dintorni come la Casa di Pietra, e passi accanto a pascoli lussureggianti e a diverse piccole mandrie di vari animali.
La casa ha due piani e un cortile circondato da mura. È fatta di pietra calcarea in piacevoli sfumature di grigio e di giallo; un grande portone si apre sul cortile, dove un uomo è intento a strigliare un cavallo e un altro ad accatastare balle di fieno. Lo stalliere viene verso di te. "Salve. Che cosa possiamo fare per te?" ti chiede.
Gli spieghi che sei venuto per vedere Padre Losoard, e l'uomo va verso la casa per suonare il campanello, che si trova fra due grandi porte sotto il portico dove vengono tenuti gli animali e le provviste. Poco dopo una domestica esce da una porticina sulla sinistra del cortile, pulendosi le mani sul grembiule.
Lo stalliere ti indica e grugnisce: "Vuole vedere il Padre". "Vieni con me, prego" ti invita cortesemente la donna.

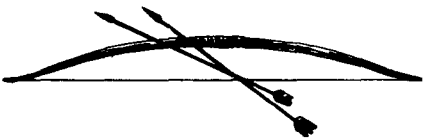
Vai al **285**.

333

Il tempo passa lentamente, e ti viene fame. Ti addormenti e ti svegli dopo parecchio tempo, ma non sei in

grado di dire da quanto tempo sei laggiù. Dopo un po' vi gettano alcuni secchi pieni di rifiuti, e ti ci butti sopra, affamato. Poi una fiasca d'acqua torbida viene fatta passare fra i prigionieri apatici.
In breve ti abitui a questa routine. Per giorni e giorni, o almeno così ti sembra, non accade nulla, solo ogni tanto qualche prigioniero viene portato via. Sei sopraffatto dall'infelicità più profonda, con i vestiti sporchi, i capelli arruffati, la barba lunga e i pensieri che si rincorrono in una spirale discendente di disperazione e depressione. Alla fine perdi tutte le speranze; è inutile continuare a lottare.

Vai al **400**.



334

La guardie ridacchiano, ti appioppano una pacca cordiale sulla schiena e ti fanno passare; una di loro porta il denaro all'impiegato.

Vai al **396**.

335

Il sergente di guardia alla porta annuisce rispettosamente: ce l'hai fatta! Una volta in città, cominci a pensare alla prossima mossa. L'unico posto di Nottingham in cui un Cavaliere Templare può soggiornare è il castello.

Dovrai affidarti ancora una volta al senso di soggezione che la livrea del Re esercita sugli uomini addestrati a obbedire.

Vai al **124**.

336

Incocchi il dono di Herne e ti prepari a scagliarlo con tutte le tue forze, affidando la tua salvezza alla magia del dardo. Miri al centro della muta di cani e lasci andare la freccia bianca.
Il dardo vola con grazia fra i cani in corsa e trafigge in pieno due di quelle enormi bestiacce, che cadono silenziosamente; gli altri però proseguono. È stato un bel colpo, ma sembra proprio che sarà l'ultimo.
I cani ora distano solo pochi metri; sguaini Albion e ti prepari a far pagar caro ai mostri dagli occhi rossi il loro inseguimento...

Vai al **400**.

337

Mentre scendi una breve rampa di scale, inciampi e cadi. Devi infilarti in un corridoio laterale per non farti notare dal cavaliere, ma quando metti nuovamente fuori il naso per guardarti in giro, di lui non c'è più traccia. Sai tuttavia che le stanze degli ospiti sono al piano superiore, perciò cerchi una scala.

Vai al **260**.

338

Nella sala d'attesa domina la confusione: la maggior parte dei presenti è sconcertata e desidera soltanto tenersi fuori dai guai. Ti fai facilmente strada fra la folla, gettando a terra uno o due grassi mercanti, nella speranza che intralcino i tuoi inseguitori. L'unica uscita dà su un corridoio dal soffitto a volta.

Lo attraversi di corsa, e passi accanto a due porte, entrambe chiuse a chiave. In fondo c'è un altro corridoio con alcuni gradini che portano giù, all'aperto. Poco prima del corridoio c'è un'apertura con una scala che porta al piano di sopra.

Se imbocchi il corridoio, vai all'**80**.
Se sali la scala di corsa, vai al **183**.

339

Una pausa nel duello permette a entrambi di fermarsi per prendere fiato.

"Combatti con la forza del Demonio, dannato fuorilegge!" ringhia il tuo avversario.

"No, combatto per Herne!" ribatti.

Se lo attacchi di nuovo, vai al **251**.
Se gli chiedi di chi è al servizio, vai al **122**.
Se gli chiedi da dove viene la sua spada, vai al **366**.
Se gli chiedi perché cerca di distruggere Herne, vai al **34**.

340

Herne ti ha detto che la freccia bianca è la chiave per il Sentiero Nascosto, e che tu devi seguire il Sentiero per apprendere qualcosa di più sul cavaliere e la sua spada. Sai che solo tu puoi percorrere questa strada, quindi devi congedarti dagli amici.
Ti addentri nella foresta, tenendo cautamente la freccia puntata davanti a te. Sembra che le penne si agitino, e l'asta vibra leggermente; si è mossa? O è stata semplicemente la tua immaginazione? Qualsiasi cosa sia accaduta, ora distingui chiaramente un sentiero che attraversa il bosco.

Segna sul Foglio d'Identità che sei solo.

Se hai un cavallo e vuoi usarlo per avanzare lungo il sentiero, vai al **394**.
Altrimenti, vai al **266**.

341

Quando raggiungi le porte di Nottingham hai l'impressione che ci siano in giro più guardie del solito, e noti

che quasi tutti i passanti vengono fermati e interrogati. Alcuni soldati pattugliano addirittura la strada. Ad un tratto ti prende il dubbio se il tuo travestimento potrà superare un esame così accurato.

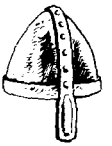
Se chiedi a Clim di andare avanti e di scoprire il motivo di tanta agitazione, vai al **237**.
Se proseguite assieme, come progettato, vai all'**89**.
Se abbandoni il tentativo di andare a Nottingham e torni dagli amici, vai al **386**.

342

Estrai Albion dal fodero consumato e la tieni alta, per farla brillare alla luce del sole.
"È bella, la tua lama" dice Wayland. "Seguimi". Si volta e torna zoppicando nella caverna; lo segui all'interno della collina e ti ritrovi in un labirinto tortuoso. Dopo

un breve cammino, Wayland ti fa passare attraverso una porta che conduce nella sua fucina. Un'ondata di caldo ti investe; l'incudine del fabbro si trova accanto a una forgia incandescente, il cui bagliore infuocato costituisce l'unica fonte luminosa della caverna.
Wayland si rivolge a te. "Dimmi" ti chiede, "conosci la Poesia di Wade?"

Se conosci la Poesia di Wade, vai al **261**.
Altrimenti, vai al **103**.



343

Hai un pezzo di corda molto lungo, certamente sufficiente a farti scendere per un bel tratto di muro e saltar giù. Pensando alla pianta del castello, concludi che la cosa migliore sarebbe salire sugli spalti e poi scendere nel mercato dei commercianti ambulanti, situato a ridosso del castello, che tanto infastidisce lo Sceriffo.
La tua abilità ti permette di arrivare rapidamente nel posto più adatto. Tutti dormono ancora, al castello, e pochi ti prestano attenzione mentre vai verso il cammino di ronda sul muro orientale. Aspetti l'intervallo di qualche minuto che separa il passaggio della ronda, leghi strettamente la corda alla merlatura e inizi a scendere.
La fortuna ti accompagna per la maggior parte della discesa; una lieve foschia ti aiuta a mimetizzarti nell'ombra del contrafforte; ad un tratto però non riesci più a

mantenere la presa e cadi sulla bancarella di un venditore di birra.

Segna 1 ferita alle gambe.

Se sei sconfitto, vai al **281**.
Altrimenti, vai al **268**.

344

Apri la bocca per parlare, ma prima che tu possa dire qualcosa Cloudesley riprende il discorso. "Sapevo che non ce l'avresti fatta". Fa cenno a uno dei guardaboschi e gli ordina: "Legali tutti, strettamente". L'uomo e i suoi compagni vi legano i polsi con una grossa corda ruvida. "Per l'autorità conferitami da Sua Maestà" prosegue Cloudesley, "ti dichiaro colpevole del reato di cui sei stato accusato. Secondo la legge, dovresti essere punito con la morte per impiccagione, seguita da squartamento, scorticatura e mutilazione, ma non ho tempo per tutto ciò, quindi mi limiterò ad appenderti a uno di questi rami. Considerati fortunato!"
Uno dei guardaboschi ti passa una corda attorno al collo, e ne getta l'altra estremità sopra un ramo della quercia. I tuoi amici lottano disperatamente per accorrere in tuo aiuto, ma è tutto inutile.
"Addio, Robin Hood" ghigna Cloudesley. "Presto il tuo nome sarà dimenticato, e sarai soltanto uno dei tanti fuorilegge morti".
La corda ti si stringe attorno al collo.

Vai al **400**.

345

Hai già sentito parlare di costui. Clim del Cleugh era un noto fuorilegge della foresta settentrionale di Inglewood. Con l'aiuto dei suoi compari, Adam Bell e William di Cloudesley, ha compiuto delle gesta molto famose, e le sue imprese contro lo Sceriffo e il Sindaco di Carlisle una volta rivaleggiavano con le tue. Il suo atto finale fu di guadagnarsi la libertà. Dopo aver ucciso lo Sceriffo, il Sindaco e metà delle guardie di Carlisle, Clim e William si precipitarono a Londra e chiesero clemenza al Re. Secondo la leggenda, Clim si rivolse così al Re: "Dopotutto, mio signore, abbiamo soltanto ucciso qualche animale". La Regina ebbe pietà di loro e persuase il Re a perdonarli, ma poco dopo arrivò un messaggero, che riferì al sovrano la morte dei suoi fedeli funzionari. Seppure furioso, il Re non poté rimangiarsi la parola data, e fu definitivamente conquistato quando William dimostrò la sua abilità di arciere colpendo con una freccia una mela posta sul capo di suo figlio. Cloudesley fu nominato Guardiano di Inglewood e Clim si mise al servizio del Re.

A giudicare dal suo comportamento, sembra che Clim non abbia perso molto della sua famosa disinvoltura.

"Credo che mi andrebbe un boccone di selvaggina" dice.

"È da molto che non mangio nella foresta" aggiunge, con una strizzatina d'occhio complice.

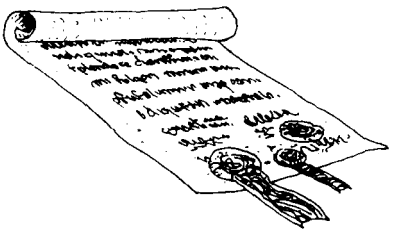
La faccia tosta di quell'uomo è irresistibile, e chiunque sia in grado di scherzare sotto le minacce di Scarlet merita di essere ricompensato. Ridi e fai cenno a Will di mettere via la spada.

"Puoi anche portare la livrea del Re, Clim, ma nel cuore

sei sempre un fuorilegge" dici.
"Forse hai ragione" risponde lui.
In breve la sua richiesta viene soddisfatta; tornate al campo e banchettate con la selvaggina arrostita dalle mani esperte di Tuck. Se continuerete a mangiarne, raggiungerete in breve le dimensioni del cuoco! Mandate giù il cibo accompagnandolo con della buona birra fatta da una taverniera di Wickham, poi riflettete sul da farsi.

Aggiungi Clim all'elenco dei compagni.

Vai al **329**.



346

Tieni a bada i movimenti disperati dell'uomo finché non arrivano i tuoi amici. Vedendosi circondato da tanti fuorilegge, il prete alla fine lascia cadere la mazza e si arrende.
Will fruga nei suoi bagagli e scopre un borsellino pieno di monete d'argento; un bel bottino per un pesce così piccolo! Ringrazi il sacerdote per la generosa donazione ai poveri di Sherwood e lo mandi per la sua strada.

Se torni al campo, soddisfatto del bottino, vai al **258**.
Se continui ad aspettare ai bordi della strada, vai al **217**.

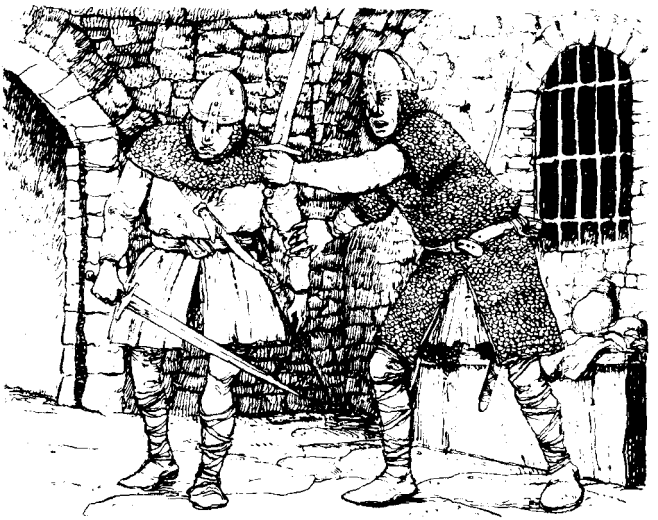
347

"Mi chiamo William di Cloudesley, Guardiano della Foresta Reale di Inglewood" risponde. A queste parole sul vostro tavolo cala il silenzio. Farete meglio a essere prudenti in presenza di quest'uomo, e ad assicurarvi che non scopra la vostra identità. Per fortuna Clim non ha fatto il tuo nome, e non sembra che abbia alcun desiderio di tradirvi.

Vai al **5**.

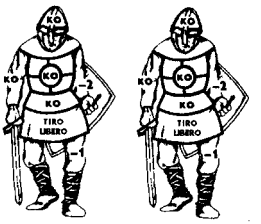
348

Sfortunatamente hai rivelato la tua presenza alle guardie, che reagiscono immediatamente balzando in piedi e sguainando la spada. Sei riuscito a impadronirti di una



spada, ma adesso devi difenderti dalle guardie.

Due guardie:
Combattività 4 ciascuna
Perdi 2 punti di
Combattività perché
combatti senza Albion.



☐☐☐☐☐☐

Se vinci tu entro 6 scontri, vai al **244**.
Se vincono loro o se il combattimento dura più di 6 scontri, vai al **33**.

349

Durante il viaggio verso nord, lungo la via per l'Abbazia di St Mary, tu e i tuoi compagni vi tenete ai bordi dell'ampio solco che la strada traccia nella foresta, in modo da evitare eventuali guai.
È il tardo pomeriggio quando vi fermate un po' per riflettere. Potreste cercare di intrufolarvi tutti nell'abbazia per salvare Tuck mentre l'Abate Hugo è assente, ma potrebbe esserci qualche persona efficiente a sostituirlo. I problemi di Gatham, invece, derivano dal consenso del Vescovo di Carlisle a vendere le sue proprietà allo Sceriffo. La pietra miliare sulla quale è seduto Much vi suggerisce quest'altra possibilità: infatti sopra c'è scritto il nome di Scroby, attuale residenza del Vescovo, almeno secondo notizie udite di recente.
Stai per decidere sul da farsi quando Will torna indietro lungo la strada sulla quale era andato in avanscoperta, impaziente di proseguire. Ha alcune novità: "Ci sono

moltissimi uomini dello Sceriffo laggiù, e altra gente. Uno di noi farebbe meglio ad andare a dare un'occhiata. Non so che cos'hanno in mente".
Puoi mandare qualcuno a dare uno sguardo più approfondito mentre il resto della banda si occupa del salvataggio di Tuck, oppure puoi andare tu stesso, lasciando gli amici ad attendere il tuo ritorno.

Se dai un'occhiata di persona, vai al **79**.
Se mandi un compagno e prosegui con gli altri fino all'abbazia (cancella il compagno prescelto dal Foglio d'Identità), vai al **352**.

350

Segui in silenzio il cavaliere e lo vedi entrare in una stanza. Di fronte c'è un'altra porta, che sembra aperta; la provi e in un attimo ti trovi in una piccola camera da letto. Un po' di luce entra da una finestra chiusa da persiane, posta qualche metro sopra il letto di legno che è simile a una cuccetta.
La stanza attualmente non è usata; il pagliericcio è arrotolato e il copriletto è ripiegato ai piedi del letto. Dietro la porta c'è una grande cassapanca vuota, ad uso degli ospiti, e accanto una mensola di pietra con un lavamano. Stai per lasciare la stanza quando ti viene in mente che la cassapanca è abbastanza grande da essere usata come eccellente nascondiglio. Puoi restare qui al sicuro e uscire di nascosto in seguito.

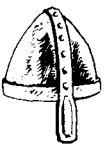
Segna il nascondiglio sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Vai al **52**.

351

Sir Roger non sembra spaventato perché siete in tanti, e la sua mazza dall'aspetto micidiale non è meno temibile della spada che ha gettato via. Inizia a spostarsi in circolo verso di te, mentre i tuoi amici preparano le armi.

Se attaccate Sir Roger tutti assieme, vai al **67**.
Se cerchi di convincerlo che è stato ingannato, vai al **115**.



352

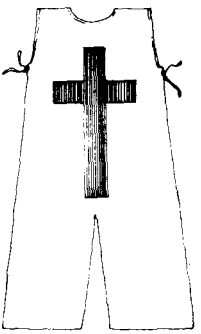
Finalmente raggiungete il portone dell'abbazia, e vi preparate a introdurvi con l'inganno. Vi siete travestiti da pellegrini, con cappelli a tesa larga e bastoni, così dovete sperare soltanto che il portinaio non riconosca i vostri volti.
Siete fortunati. Il portinaio sembra assonnato e poco interessato a tutto ciò che lo circonda, e vi fa cenno di entrare senza dedicarvi una seconda occhiata. Nel cortile non c'è nessuno e potete recarvi inosservati alla foresteria. I pochi occupanti vi ignorano e voi vi mettete a discutere sulla prossima mossa. Finora tutto è andato bene, ma la parte più difficile deve ancora venire.
Decidi di andare in avanscoperta da solo, per evitare sospetti; ti dirigi quindi verso l'edificio dove si trovano le celle dei monaci, ritenendo che quello sia il posto più logico per imprigionare qualcuno. Tuttavia, appena

sbirci nella prima, senti un rumore di passi pesanti alle tue spalle. Ti giri di scatto e ti vedi puntare addosso tre balestre, impugnate da altrettanti soldati dal volto truce. Dietro c'è un monaco in abito da priore; è il delegato dell'Abate.

"Bene, l'Abate sarà contento" dice a bassa voce. "Siamo riusciti a fare ciò che suo fratello tante volte ha tentato invano. E *noi* non ti lasceremo scappare".

I soldati ti legano strettamente e ti spingono proprio nella cella che stavi per esaminare. Poco dopo senti dei passi all'esterno; senti un'imprecazione pronunciata da una voce familiare, e con il cuore pesante capisci che anche i tuoi amici sono stati catturati. La tua ultima speranza è stata infranta...

Vai al **400**.



353

Un drappello di dieci, quindici cavalieri è passato da questa parte, ma non riesci a sapere di più sul loro conto. Le tracce sono fresche e sono state riempite solo

in parte dalla pioggerellina che continua a cadere. Forse riuscirai a raggiungere chi le ha lasciate.

Se segui le tracce e cerchi i cavalieri, vai all'**88**.
Se prosegui lungo la strada originaria, vai al **374**.

354

La guardia ti osserva come se non credesse alla tua storia, e dice: "E allora come mai ti abbiamo visto arrivare proprio adesso per questa strada *verso* Nottingham, eh?"
L'uomo sguaina la spada, e con rammarico capisci che dovrai combattere con lui per difenderti. Estrai fulmineamente Albion dal fodero e stendi il tuo avversario con un colpo solo.

Vai al **23**.

355

Sproni il cavallo al galoppo e rincorri la donna. Vai sempre più veloce, e gradualmente copri la distanza che ti separa dalla tua preda. In breve galoppi a una velocità inaudita mentre il tuo cavallo accelera ancora. Non disti più di otto falcate dalla donna quando vedi davanti a te un crepaccio, un vero e proprio baratro che ti sbarra la strada. La donna non dà segno di voler rallentare; arriva fino al bordo del burrone e poi, con un balzo miracoloso, fa volare il cavallo dall'altra parte. È troppo tardi per frenare; sproni il tuo animale ancor più forte verso il baratro... e un sobbalzo tremendo ti fa capire che sei in aria. Per un attimo le nere profondità dell'abisso ti danno le vertigini, ma subito dopo atterri dall'altra parte.

La donna ha fermato il cavallo e ti aspetta. "Sei un ottimo cavaliere, piccolo Uomo Incappucciato" dice con voce musicale. "Ricorda il nome di Epona ogni volta che monterai a cavallo".
Detto ciò, volta il destriero e si allontana. Ti accorgi che ha ancora in mano la ciotola e che non ha versato una sola goccia del contenuto.
Ricordi il liquido con cui ti ha spruzzato, e ti guardi la mano; sul palmo hai il disegno di un cavallo, dipinto in verde.

Guadagni 1 punto di Equitazione, a meno che tu non abbia già 10 punti; in questo caso, guadagni 1 punto di Potere.

Se hai i simboli del serpente e della ruota, vai al **74**.
Se prosegui al galoppo, vai al **74**.
Se prosegui al passo e hai soltanto il simbolo della ruota, vai al **32**.
Altrimenti, vai al **371**.

356

La scalata lungo le pareti della gola, piene di appigli, si rivela facile. Ti infili fra un tronco d'albero e una sporgenza rocciosa, un nascondiglio perfetto per tendere un'imboscata.
Ci sono sei guardaboschi che procedono lungo il sentiero stretto e tortuoso che oltrepassa la gola, servendosi del tronco caduto. Tendi l'arco e agganci la corda, poi posi tre frecce davanti a te, incoccandone una quarta. Quando il primo uomo mette piede sul tronco, puoi tirare.

Getta 4 volte i dadi per verificare la tua Combattività a Distanza.

Raggio d'azione 3
Hai il tempo di scoccare tutte e quattro le frecce. Puoi scegliere di colpire uno qualsiasi degli uomini per ogni tiro. Un *knock-back* a spese del primo uomo (solo per lui) lo fa cadere dal tronco e lo sconfigge; per gli altri invece il *knock-back* non significa la sconfitta.

Primo

Secondo

Terzo

Quarto

Quinto

Sesto

Tieni il dito su questa pagina.

Vai al **100**.

357

Ti inginocchi accanto all'uomo coperto di sangue e avvicini l'orecchio alle sue labbra; Sir Roger emette un debole gemito, e ti sforzi di capire che cosa dice.

Ma prima che il cavaliere moribondo riesca a pronunciare una sola parola, avverti un dolore lancinante sopra la spalla. Gridi e cadi su un fianco, e allungando una mano senti il manico del pugnale che qualcuno ti ha conficcato nella schiena.
Stai per perdere i sensi, ma vedi una figura vestita di scuro che fugge lontano dai monoliti, con la spada nera fra le braccia. Con un ultimo sforzo ti strappi dalle carni il coltello, e con la vista che ormai ti si offusca vedi un pentagramma d'oro sul pomo del pugnale: il simbolo malefico del Barone Simon de Belleme...

Vai al **400**.

358

Svolti un angolo e vedi un servo intento ad aprire una porta. Capisci che se riuscirai a prenderlo di sorpresa avrai trovato un nascondiglio.

Segna il simbolo # sull'elenco degli Oggetti Speciali, se non l'hai già fatto.

Se attacchi immediatamente il servitore, vai al **379**.
Se vuoi coglierlo di sorpresa, getta i dadi per la Destrezza.

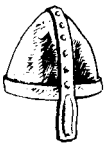
Se ottieni -2 o meno, vai al **90**.
Se ottieni -1 o più, vai al **207**.

359

Senti troppo tardi uno scalpitio di cavalli al galoppo lungo la strada. Alzi gli occhi e vedi un drappello di cavalieri in armatura diretti proprio verso di te. Sollevi

la spada, ma l'impeto della carica è troppo violento, e uno ti sferra un colpo alla tempia.

Vai al **19**.



360

Rischi di scivolare sullo strato di residui lasciati dai precedenti visitatori di questo bugigattolo, ma riesci lo stesso a salire sul davanzale della feritoia e aiuti Clim a salire a sua volta. Mentre le guardie martellano la porta, c'è una cosa sola da fare: saltare.

L'ultima cosa che senti è la pietra fredda e dura della finestra sotto i talloni, poi il suolo si avvicina a velocità spaventosa e piombi giù con un rumore agghiacciante di ossa spezzate: ad attenderti ci sono le tenebre.

Vai al **400**.

361

Uno degli uomini spacca un fiasco sulla testa calva del suo antagonista; infuriato, il calvo afferra l'altro per un braccio e lo sbatte contro un tavolo. Qualche istante dopo tutta la taverna è in tumulto. Non ci sono schieramenti in questa rissa; ognuno pensa per sé. In breve sei costretto a scansarti e a camminare piegato per fuggire, oltre a sferrare qualche pugno per difenderti.

Vai al **252**.

Davanti a un boccale di birra fatta in casa, Baldric ti dà altre informazioni sulla storia di Gatham:

"Abbiamo sempre fatto parte delle proprietà del Vescovo di Carlisle. Circa mezzo miglio più giù, nella valle, c'è la casa del prebendario. Il prebendario è un sacerdote a cui il Vescovo ha affidato il compito di amministrare questa parte della proprietà, cioè il villaggio, i campi e le terre nella foresta che gli appartengono. Il prebendario attuale, Padre Losoard, non è qui da molto, ma è un brav'uomo. Si può dire che alla gente del villaggio non piacciano i padroni in generale, ma sarà un brutto giorno quello in cui arriverà l'uomo dello Sceriffo, non c'è dubbio. Abbiamo sentito che la vendita sarà portata a termine fra breve, e c'è già un attendente che aspetta a Nottingham.

"Ma quello che non capiamo è perché il Vescovo lasci la terra nelle mani di quello Sceriffo sanguinario. Quando abbiamo sentito per la prima volta la notizia, Losoard ha detto che non avrebbe mai permesso che le proprietà venissero separate dalla diocesi. Poi io sono andato dal Vescovo a supplicarlo di non vendere il villaggio, ed è stato allora che lo Sceriffo mi ha fatto arrestare".

Il volto magro e tirato di Baldric sembra ancor più disperato. Sua figlia, una fanciulla timida sui diciotto, diciannove anni, lo conforta e ti guarda speranzosa.

Se hai la spilla d'oro, vai al **255**.
Altrimenti, se cerchi di parlare con il Vescovo, vai al **76**.
Se fai visita a Losoard, il prebendario, vai al **332**.
Se attendi l'arrivo del funzionario dello Sceriffo, vai al **203**.

363

"Bene, inseguiamolo" annunci agli altri.
Ma Scarlet ti fissa."Stai scherzando, vero?" dice.
"Guarda, Will, che quell'uomo è *importante*. Non chiedermi perché, ma voglio scoprirlo". Sembra che Will abbia uno dei suoi attacchi di testardaggine, ma per fortuna Clim accorre in tuo aiuto:
"Non è che io conosca la storia della sua vita, ma so che Sir Roger di Ledbury è tornato recentemente dalle Crociate. E io non ho *mai* perso il mio famoso fiuto per il denaro. Credetemi, amici, quell'uomo ha con sé una fortuna, e se sarete svelti riuscirete a portargliela via".
"Mi sembra un'ottima idea" dice Little John, e Much annuisce alle sue parole. Nasir fa un sorrisino e alza le spalle, e Will sospira e si aggrega al resto della banda. Dopo aver percorso un tratto della strada di Londra, giungete a una locanda. I tuoi compagni desiderano assolutamente fermarsi un po', prima di continuare per Nottingham.
"Dopo tutto non c'è fretta, Robin. Sir Roger deve per forza passare la notte a Nottingham" dice Marion. Ma qualche strano impulso ti spinge in città, anche se le parole di Marion ti sembrano più che sensate.

Se prosegui per Nottingham assieme a Clim, vai al **61**. Se reprimi le tue sensazioni e ti fermi alla locanda, vai al **213**.

364

Wayland allunga una mano e prende la borsa; la apre con cautela, rovescia a terra le monete e le calpesta. Poi

si appende il martello alla cintura e viene verso di te. Porti la mano all'elsa di Albion, ma ora il metallo è incandescente. Il fabbro ti afferra per le braccia mentre tenti di indietreggiare, ti solleva senza sforzo e poi ti scaglia a terra. L'urto ti fa perdere i sensi.
Quando ti riprendi, hai la sensazione che nella gamba sinistra ti scorra fuoco liquido. Vedi che l'arto è storto, come se si fosse rotto e poi l'osso si fosse riattaccato nella posizione sbagliata. Quindi la tua attenzione viene attratta dall'ambiente in cui ti trovi. Sei in una caverna circolare dal soffitto alto, illuminata dal bagliore infuocato della forgia. Wayland è accanto all'incudine, con il martello in mano.
"Offrire denaro a *me*?" ti dice. "Sei fortunato ad aver salvato la vita. Ti risparmio per amore di Herne, ma ti ricorderai di me dovunque andrai".
Ti alzi in piedi e scopri di essere zoppo. Wayland riprende a parlare:
"E per amore di Herne ti aiuterò. Dimmi, conosci la Poesia di Wade?"

Cancella la borsa di monete dall'elenco degli Oggetti. Segna inoltre 1 ferita alla gamba. È una ferita permanente, che non può essere risanata in alcun modo. Infine, perdi 2 punti di Destrezza.

Se conosci la Poesia di Wade, vai al **261**.
Altrimenti, vai al **103**.

365

Il mattino dopo ti svegli e ti stiracchi. Dopo aver passato la notte nel tuo angusto nascondiglio, devi pensare al

modo di uscire dal castello.
Hai a disposizione del materiale sufficiente per fabbricare una corda abbastanza lunga per scendere lungo uno dei muri esterni. In alternativa, puoi sperare che il tuo travestimento sia ancora valido per uscire tranquillamente dalla porta. Il solo altro modo di uscire sarebbe quello di nascondersi in un carretto o in un altro veicolo pronto a lasciare il cortile.

Se fabbrichi una corda, vai al **343**.
Se ti sistemi meglio il travestimento ed esci, vai al **236**.
Se cerchi un carretto adatto nel cortile, vai al **102**.

366

"Da... dall'inferno!" L'espressione del Templare rivela il suo turbamento, come se avesse detto queste parole contro la sua volontà. Getta via la spada come se fosse una vipera, poi prende la mazza turca che gli pende dalla cintura e avanza verso di te.

Se i tuoi amici sono con te, vai al **351**.
Altrimenti, vai al **177**.

367

Ti arrampichi sulle spalle del tuo compagno e usi la spada della guardia per aprire il chiavistello. Con un paio di spinte potenti fai rotolare via il cadavere del morto e riesci a sollevare la grata.

Vai al **348**.

368

I guardaboschi decidono di fuggire, e quando si sono allontanati esci dal tuo nascondiglio e controlli quale strada stavano seguendo. Hai fatto bene a fermarli, perché ti accorgi che erano diretti all'Albero di Harold. Stai per metterti in cammino quando vedi a terra qualcosa, che probabilmente è stato perduto da uno dei guardaboschi nella fretta di fuggire. È un bel coltello, con l'impugnatura intagliata in un corno di cervo e una tacca da una parte della lama, per tagliare materiali duri.

Segna il coltello da guardaboschi fra gli Oggetti Speciali.

Vai al **126**.

369

Il vecchio Bugg sembra sempre a suo agio, anche se non può fare a meno di vedere che i tuoi compagni tengono l'arco puntato su di lui.

"Ti dico una cosa, mio coraggioso Sir Robin" esordisce. "Ti darò tutti i miei beni, ma stai sicuro che non ti sfonderanno le tasche" e così dicendo china da una parte la testa raggrinzita.

Non dice altro, e non fa nessun movimento per cercare il denaro. È chiaro che non ne ha. Un mercante astuto

potrebbe anche fingersi povero, indossando abiti stracciati come quelli del vecchio Bugg, ma non riuscirebbe mai ad avere quella faccia, segnata dalla vecchiaia e dalle intemperie.
Gli fai cenno di proseguire, e il vecchio Bugg tenta per l'ultima volta di attirare la tua attenzione su una coperta lisa, che a quanto dichiara è ottima contro le correnti d'aria, ma senza successo. Il suo carretto si allontana rumorosamente.

Se torni al campo, vai al **258**.
Se continui ad aspettare qui, vai al **42**.

370

L'uomo và verso una porta di servizio e si china sotto il basso architrave. Lo segui in una stanza chiusa e fumosa, dove si sente l'odore inconfondibile di legna bruciata e carne stufata. Una luce fioca penetra da alcuni forellini nel soffitto e si mescola con il bagliore rosso opaco del fuoco. Dev'essere la cucina.
Una folata di vento ti chiude la porta alle spalle e porta un momentaneo sollievo in quell'atmosfera fumosa. L'ambiente non è sconfinato come immaginavi all'inizio; anzi, sembra angusto e ristretto. Vi si aggirano numerosi servi, girando spiedi, mescolando nelle pentole, tagliando carne e intralciandosi a vicenda. Mentre osservi attentamente la scena, un uomo peloso appare al tuo fianco e dice: "Sei qui per tirarti un po' su, eh?"
Sogghigna e ti mette in mano un boccale di corno

piuttosto sporco, nel quale versa un liquido scuro dalla fiasca che tiene sotto l'ascella.

Se bevi il liquido che l'uomo ti ha versato, di qualunque cosa si tratti, vai al **21**.
Se respingi la sua offerta, vai al **297**.

371

Segui il tuo istinto e procedi a zig zag cautamente fra le rocce che costellano il fianco della collina. Si alza il vento e di tanto in tanto senti un rumore fioco in lontananza, che può essere solo l'abbaiare dei segugi sulle tue tracce. Il cielo si oscura, mentre nere nubi si spostano rapidamente come tori alla carica. Davanti a te esplode un vivido lampo, cui segue da presso un rombo di tuono. È sempre più buio, e devi concentrarti

per camminare fra le pietre. Per questo resti sorpreso quando una figura imponente ti si profila di fronte; porta una mazza lunga quanto la gamba di un uomo, ma più grossa e bitorzoluta, e ha occhi verdi dallo sguardo fiero che brillano sotto una frangia di capelli rossi.
Fa roteare senza sforzo la mazza sopra la testa e avanza verso di te. È chiaro che intende attaccarti, quindi sguaini la spada e ti prepari a difenderti.

Gigante con mazza:
Combattività 10
Il gigante non subisce penalità per tutto il combattimento e la sua Combattività rimane pari a 10 finché non viene sconfitto. Ignora tutti i knock-back *a suo sfavore. Segna tutte le ferite che riporti con un cerchio, invece che con una croce.*

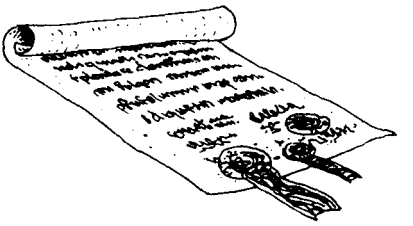
Se vinci tu, vai al **253**.
Se vince il gigante, vai al **150**.

372

La grassa locandiera torna con sorprendente rapidità, portando boccali schiumanti colmi di una potente birra d'orzo e una tazza di legno piena di latte di capra caldo. In breve conversate tutti allegramente, raccontandovi le storie più piccanti che avete sentito di recente nei villaggi e scherzando con Clim.
Più bevi, però, più ti tormenta l'incontro fatale con il

Cavaliere Templare. Ora niente altro ti sembra così importante.

Se porti la conversazione sul cavaliere e la spada nera, vai al **314**.
Se racconti di altre tue imprese, vai al **176**.



373

Ti rivolgi a Clim, che sembrava molto indaffarato mentre parlavi con gli amici. Con sorpresa vedi che ha raccolto le sue poche cose e sembra pronto a partire.
"Mi dispiace doverti lasciare, Robin" dice, "ma sono proprio costretto a proseguire e ad occuparmi di un certo affare, prima che passi l'occasione. Se sarai ancora da queste parti fra un paio di giorni, verrò a cercarti".
Ti congedi a malincuore da Clim, perché non solo ha un'infinità di storie interessanti da raccontare, ma anche perché potrebbe diventare un nuovo acquisto utile per la tua banda. Ora però sta invecchiando, e conduce una vita più regolata. Il pericolo e l'eccitazione forse attraggono meno gli uomini della sua età.

Cancella Clim dall'elenco dei compagni.

Vai al **241**.

Raggiungi presto la strada di York e trovi il piccolo villaggio di Skipton. Alcune domande discrete sul Funzionario del Fisco Reale rivelano che è passato per il villaggio proprio oggi, diretto a Lincoln. Ringrazi il gentile vinaio per il suo aiuto e, radunati i compagni, ti incammini di buon passo lungo la strada di Lincoln.
Per una volta sei contento che Tuck non sia con voi, mentre procedete a grandi passi fra i cespugli che fiancheggiano la strada per evitare i numerosi viandanti. In questo modo divorate rapidamente la strada e nel tardo pomeriggio giungete in vista del seguito del Funzionario Reale.
Poco dopo il gruppo cambia strada e imbocca un sentiero ben battuto verso l'Abbazia di Kirklees. Ovviamente il funzionario e il suo seguito progettano di passare la notte al sicuro fra quelle mura. Per fortuna tu conosci da tempo l'abbazia, e quando ti presenti la badessa è allo stesso tempo sorpresa e compiaciuta di vederti; e poco dopo fa in modo che tu possa incontrare il Funzionario del Fisco.
Thibault de Bourbon è un uomo estremamente ordinato nella persona; ha barba e baffi curati e i suoi abiti sono immacolati. Pur essendo un Normanno francese, quasi esplode di rabbia quando gli riveli l'inganno dello Sceriffo. Borbotta per qualche minuto prima di calmarsi, poi dice:
"Non so chi sei, e forse non potrò provare il crimine di de Rainault, ma non lascerò che se la cavi a buon mercato, questo è sicuro!"
Ti congedi, contento di aver dato a Gatham la possibilità

di sfuggire alle grinfie dello Sceriffo.

Segna sul Foglio d'Identità che hai riferito il caso al Funzionario del Fisco Reale.

Vai al **113**.

375

Te ne vai prima che arrivi qualcun altro e fuggi per le strade di Nottingham. Ben presto trovi un vicolo adatto come nascondiglio dove attendere il mattino. Ora devi decidere la prossima mossa.

Vai al **17**.

376

Avete percorso soltanto un breve tratto di strada, quando vedete un uomo robusto che vi corre incontro. Dopo aver ripreso fiato ti rovescia addosso un torrente di parole, e il suo volto è ansioso e supplichevole: "Si tratta di mia madre, Robin. La mia mamma. Vuole un uomo di Dio, è tanto malata e io sono preoccupato. Puoi aiutarmi? Non mi fido di nessun altro".
Tuck si fa avanti e posa una mano sul braccio dell'uomo, per confortarlo. "Non temere, figliolo" dice. "Verrò con te e farò ciò che posso".
Tuck e il contadino si avviano di corsa verso il villaggio, mentre voi proseguite lungo la strada.

Cancella Tuck dalla lista dei compagni.

Vai al **279**.

377

"Ascolta le mie parole! Diffida da ciò che si nasconde dietro a ciò che vedi! Il Potere si cela in molti luoghi". La sagoma massiccia di Herne scompare lieve come quella di un cervo fra gli alberi. Quando si è ormai dileguato, la radura chissà perché sembra più piccola e la luce del sole sembra meno brillante. Un grido lamentoso si leva in lontananza dai nidi di una colonia di corvi. Ti siedi a riflettere sulle parole di Herne.
Getta i dadi per la Poesia.

Se il Numero di Controllo è 2 o meno, e se sai di cosa si tratta, puoi scegliere di saperne di più sulla Poesia di Wade (vai al **133**), oppure sul Sentiero Nascosto (vai all'**8**).
Se invece il Numero di Controllo è 3 o più, non ricordi altro e vai al **316**.

378

Le ombre si allungano fra gli alberi mentre procedi attraverso la gelida foresta. Rabbrividisci, e stringi istintivamente l'impugnatura della spada.
Un rumore ti fa sussultare. Sguaini Albion e ti guardi intorno per scoprire la fonte del rumore; da dietro un albero alto sbuca un cavaliere, vestito con la semplice tunica bianca e rossa dei Templari. In mano ha una spada sguainata, dalla lama nera come la notte. Alle sue spalle si estendono alcune colline prive di alberi, e pertanto capisci che non sei più nella foresta. Avverti

un'altra presenza e capisci tutto: stai vedendo attraverso gli occhi di Herne, che è prigioniero del Templare!
"All'alba morirai, creatura cornuta" annuncia il cavaliere, "e morirà anche l'Uomo Incappucciato".
La visione svanisce e ti ritrovi nella foresta; però hai riconosciuto un grosso monolito piantato nel terreno: è uno di quelli che costituiscono il cerchio delle Nove Fanciulle.

Se hai lasciato gli amici o se vuoi lasciarli, segna sul Foglio d'Identità che sei solo.

Vai al **263**.

379

Il tuo attacco deve essere rapido e accurato.
Getta i dadi per la Combattività Corpo a Corpo.

Se ottieni 0 o meno, vai al **90**.
Se ottieni 1 o più, vai al **207**.

380

Esci allo scoperto sulla strada e affronti il cavaliere, con Albion puntata in avanti. L'uomo ride quando ti vede.
"Guarda, amico" dice rivolto alla guardia che lo accompagna. "Non è altro che un volgare monellaccio". E con queste parole, smonta da cavallo. Il suo compagno, un tipo basso e scuro di carnagione, ti fissa insistentemente.
"Sono Sir Roger di Ledbury, ragazzo" annuncia il Templare, avvicinandosi a te. "Sarà per me un piacere darti una lezione definitiva di rispetto. Che Dio abbia pietà della tua anima oppressa".

Sguaina la spada e si mette in posizione di combattimento. Un brivido ti corre lungo la schiena quando noti che la lama della sua spada è nera, come se fosse stata bruciata e coperta di fuliggine.
Ad un tratto però il Templare ti attacca con un fendente alla testa, e ti costringe immediatamente a metterti sulla difensiva.

Se scansi il colpo, vai al **178**.
Se cerchi di pararlo, vai al **75**.
Se usi 1 punto di Potere, vai al **282**.

381

Una volta fuori apri con cautela il coperchio, ma con tuo grande disappunto non trovi nulla di interessante: una borsa di monete, alcuni frammenti di pergamena di nessuna utilità, pezzettini di ferro e un paio di calze sporche appallottolate. Getti via la spazzatura e ti allontani furtivamente.

Segna una borsa di monete fra gli Oggetti Comuni.

Vai al **119**.

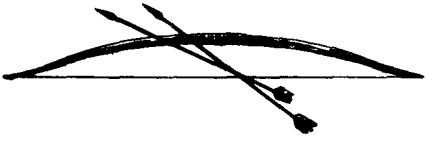
382

Clim si riprende in fretta e sembra fiducioso, quando vede che l'aiuti.
"Beh" dice, "non mi aspettavo di vederti qui! Ma ritengo che la sorpresa sia reciproca. È un bel pasticcio, no?

Però non bisogna abbandonare mai le speranze, Robin. Comunque se noi due riusciremo in qualche modo a uscire di qui, mi mangerò il..." Clim si porta una mano alla testa, ma poi si ricorda che non ha il cappello e ride.
"Vorrà dire che mi mangerò una scarpa!" esclama.
Ti metti a ridere anche tu, ma con tua grande sorpresa vedi che Clim si toglie veramente le scarpe.
"Aha! Sempre pronti, questo è il mio motto". Dalla scarpa sinistra estrae alcuni pesi di piombo, dalla destra una lama d'acciaio, sottile ma affilata come un rasoio. Dal bordo della manica tira invece fuori un lungo pezzo di spago.
"Bene" dice poi, "o usiamo la corda per cercare di aprire il chiavistello, oppure tu sali sulle mie spalle, attiri l'attenzione delle guardie e poi le fai fuori con la lama".

Segna i pesi di piombo sull'elenco degli Oggetti Speciali.

Se tenti di agganciare il chiavistello con lo spago, vai al **147**.
Se tenti di sopraffare le guardie, vai al **40**.
Se spendi 1 punto di Potere, vai al **169**.



383

Hurlewain alza le spalle e dice: "Non importa. Io ho fatto la mia parte, e non ho molta simpatia per quello che mi ha pagato. Ti prenderanno i miei segugi, loro

non temono nulla, e la magia non ti sarà di alcun aiuto". Si allontana di corsa, diretto al campo, e senti più forti che mai i latrati che ti seguivano da un po'.
Non c'è tempo da perdere; ti metti a correre, sperando di raggiungere la meta, o almeno un luogo in cui poterti difendere, prima che i segugi ti raggiungano.
Le parole di Hurlewain si rivelano false, visto che davanti a te non c'è alcuna "palude impraticabile", ma una verdeggiante pianura ondulata. Qui puoi correre liberamente, ma non vedi nessun luogo per nasconderti agli inseguitori.
Quando ti volti indietro, vedi una impressionante macchia nera che si espande lungo la valle, nella tua direzione; è la fonte di quegli ululati agghiaccianti. Tra un po' i segugi ti saranno addosso, quindi devi agire!

Se prendi l'arco e ti prepari a combattere, vai al **278**.

Se cerchi disperatamente qualcos'altro da usare contro i cani, vai al **139**.
Se invece hai un cavallo, puoi spronarlo al galoppo e tentare di seminare i segugi; vai al **225**.

384

Le guardie vogliono arrestare il carrettiere, è accusato di furto ai danni degli attendenti dello Sceriffo. È una vera sfortuna, aver scelto proprio il suo carretto! Poi arriva un sergente e dice: "Daremo soltanto un'occhiata, per vedere cos'altro nascondi qua dentro".
Prima che tu possa uscire o sguainare la spada, i cesti vuoti vengono spostati e le guardie ti guardano sogghignando.
"E tu chi sei?" chiede il sergente, in tono beffardo. Senti un grido in lontananza alle tue spalle, mentre ti tirano fuori dal carro. Il sergente e i suoi uomini hanno un attimo di esitazione, e tu li spingi violentemente da parte e fuggi lungo l'androne, verso la libertà.

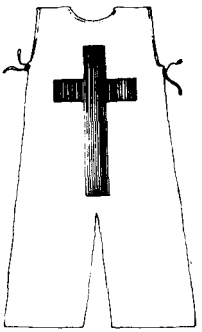
Vai all'**82**.

385

Lasci partire la freccia pregando in silenzio. Il dardo disegna una curva aggraziata nell'aria e colpisce il bersaglio. Ti sforzi di vedere se il colpo è andato a segno, e nel frattempo due guardaboschi corrono a controllare, slegano Much dall'albero e tornano con la mela. L'asta della freccia sporge appena sotto il centro. Tiri un sospiro di sollievo, mentre Cloudesley prende il

frutto con espressione truce.
Ma le tue speranze svaniscono quando l'uomo grida di gioia tenendo fra le dita due capelli ricci, tolti dalla polpa della mela.
"Si era detto che non dovevi torcergli un capello; adesso dovrai ammettere che sono io il miglior arciere che sia mai esistito!"

Vai al **344**.



386

Ti rivolgi a Clim e gli riveli i tuoi timori. In un giorno come questo, con tutte quelle guardie in giro, non puoi correre rischi. Hai deciso di tornare alla locanda dove si sono fermati i tuoi amici.
"Ah, bene, come vuoi tu, Robin. Ci salutiamo adesso e auguro buona fortuna a voi tutti. Che non dobbiate mai conoscere l'interno di una segreta!"
Clim si allontana, e tu torni nella accogliente locanda, dove tutti i tuoi compagni, tranne Tuck, sono intenti a bere e a parlare allegramente.
"Tuck è andato in una fattoria, per vedere una vecchia.

È molto malata e suo figlio ha detto che desiderava con tutto il cuore un uomo di Dio" spiega Marion. Trascorri piacevolmente un po' di tempo, assaggiando la potente birra d'orzo della locanda.

Cancella Tuck e Clim dall'elenco dei compagni.

Se ti addentri nella foresta per consultarti con Herne, vai al **307**.
Se per ora dimentichi lo strano cavaliere e decidi di metterti in agguato sulla strada di Londra, vai al **279**.

387

Quando gli porgi i due *penny* Bugg ti fissa pieno di meraviglia, come se non avesse mai venduto nulla in vita sua. Effettivamente, a giudicare dalle condizioni dei suoi abiti, non sembra un'ipotesi tanto remota.
"Beh, grazie di cuore, Mastro Robin" dice. "Sei buono come un santo, è questa la verità. Se mai potrò aiutarti, lo farò. Ma se permetti, ora devo proseguire. Ho intenzione di vendere le mie merci in una zona più sicura; da queste parti ho visto tanti uomini dello Sceriffo che ne bastava la metà. Nemmeno due giorni fa stavo vendendo qualcosa a un tizio quando le guardie si sono presentate e l'hanno arrestato senza una parola di spiegazione. Il poveraccio protestava perché lo Sceriffo stava per comprare il suo villaggio, a quanto mi ricordo". Drizzi le orecchie a queste parole. È raro che lo Sceriffo sia coinvolto in affari onesti, e se "acquista" un villaggio, per gli abitanti non potrebbe andare peggio. Chiedendo altre informazioni a Bugg, vieni a sapere che l'arrestato era di Gatham, un villaggio nel nord della Foresta di

Sherwood, da anni sotto l'amministrazione del Vescovo di Carlisle. Il contadino era diretto proprio alla residenza di quest'ultimo, a Scroby.
Ringrazi Bugg per le notizie e lo lasci andare per la sua strada.

Se vai verso nord, a Gatham, per saperne di più sui piani dello Sceriffo, vai al **41**.
Se torni al campo per mangiare, vai al **258**.
Se aspetti di tendere un'imboscata a un altro viandante, vai al **42**.

388

Dopo un po' un uomo entra dalla porta e si allontana immediatamente, senza una parola. Qualche istante dopo torna il servitore del Vescovo, che ti conduce alla presenza di Sua Eccellenza. Inizi a spiegargli il motivo della tua venuta, quando il Vescovo spinge verso di te un grande foglio di pergamena.
"Guarda qua" ti dice. Lo prendi e lo leggi: è un contratto di vendita, appena concluso. Lo Sceriffo si è preso il villaggio e in questo stesso momento il suo agente sta tornando in fretta e furia a Nottingham con una copia del contratto. Sei in ritardo.

Vai al **113**.

389

Calano le tenebre. Poi forme e colori si mettono a roteare e senti un gran baccano. Apri gli occhi e ti trovi lungo disteso sul pavimento lurido della locanda, con i vestiti fradici.

La testa ti pulsa quando ricordi che cos'è successo. Il tuo avversario ti ha sbattuto contro un tavolo e sei svenuto; qualcuno ti ha fatto rinvenire con un secchio d'acqua.
Ti rialzi in piedi barcollando e ti guardi intorno; la stanza si mette a girare: hai bisogno di aria fresca!

Vai al **325**.

390

Apri la porta con facilità. La stanza è piuttosto grande, con arazzi appesi alle pareti e tende ricamate alle finestre chiuse da persiane. Una piccola lampada a olio arde su una cassapanca di legno e illumina le pieghe aggraziate delle stoffe lussuose che coprono il letto, e il legno dorato delle sedie, del tavolo e di altri mobili. Tuttavia dentro non c'è nessuno, e non ci sono altre uscite. Dov'è l'uomo con cui parlava Sir Roger? Esamini nuovamente le pareti, ma non ci sono porte.
Il tuo sguardo si posa su uno scrigno, posto su una mensola di pietra. È un piccolo capolavoro di legno scuro, intarsiato di madreperla, lapislazzuli, lamine d'argento, perle e corniole. Quando lo esamini più da vicino, noti che è dotato di un ingegnoso dispositivo a molla che permette al pannello anteriore, fissato con cardini, di aprirsi in avanti. Cerchi un modo per forzarlo. Getta i dadi per la Percettività.

Se ottieni -3 o meno, vai al **249**.
Se ottieni da -2 a 2, vai al **131**.
Se ottieni 3 o più, vai al **15**.

391

Mentre ti avventi sulla sagoma posata sulla pietra, vedi che si tratta di una testa d'argento finemente lavorata. Potrebbe essere per colpa del crepuscolo, ma sei quasi sicuro che le labbra si aprano in un ghigno, quando ti avvicini. Sollevi Albion e la cali con violenza sulla testa d'argento: la potenza dell'impatto ti fa vibrare le mani e respinge la spada verso l'alto; il contraccolpo è troppo violento e Albion ti vola via dalle mani. Disarmato, fissi negli occhi il volto d'argento, intatto. Le forze ti abbandonano le membra e resti inchiodato sul posto.

"*Azael!* La vittoria è mia, finalmente!" grida una voce beffarda.

Vai al **400**.

392

Gli intrusi devono essere dei guardaboschi, impegnati nell'inseguimento dei branchi di cervi che abitano questa parte della Foresta di Sherwood. Rappresentano una minaccia per qualsiasi fuorilegge, e non sono un avver-

sario facile nemmeno per uno in gamba come te. I tuoi amici non sono con te, e devi badare al corpo fisico con cui Herne ti è apparso: i suoi poteri si sono indeboliti e si affida a te per essere protetto su questa terra.

Se dici a Herne di nascondersi mentre ti prepari ad affrontare gli uomini, vai al **149**.
Se ti nascondi anche tu, vai al **114**.

393

Esci facilmente dalla cella, spinto da Clim e Baldric. Ti guardi intorno e vedi solo due guardie in un angolo. Con un po' di fortuna sarai in grado di avvicinarti furtivamente e coglierle di sorpresa.
Getta i dadi per la Destrezza.

Se ottieni 0 o meno, vai al **49**.
Se ottieni 1 o più, vai al **348**.

394

Vai a prendere il cavallo, monti in sella e ti metti in viaggio attraverso la foresta. Non sai dove andrai e quali pericoli dovrai affrontare; tutto ciò che hai sono le parole di Herne per darti coraggio.
Viaggi da diverse ore quando gli alberi si diradano e ti trovi di fronte una serie di basse colline. Non ci sono tracce di abitati o di coltivazioni in questa zona, anche se la terra sembra abbastanza fertile.
Quando superi la cresta di una collina e perdi di vista la foresta alle tue spalle, hai i primi sospetti di essere inseguito da qualcuno. Sebbene ancora lontano, l'abbaiare di una muta di cani ti gela il sangue.

La strada non ti è più molto chiara e devi scegliere fra diverse alternative: davanti a te si estende una valle, mentre su entrambi i lati si alzano delle colline.

Se prosegui lungo le colline verso sinistra, vai al **371**.
Se scendi nella valle, vai al **13**.
Se prosegui lungo le colline verso destra, vai al **32**.
Se hai la freccia bianca, puoi anche spendere 1 punto di Potere; in tal caso, vai al **130**.

395

Capisci che il corridoio della sala d'attesa conduce alle mura del castello, e che il cortile molto probabilmente brulica di guardie. L'unica via di scampo è quella più insospettabile: verso l'alto.

Vai al **183**.

396

All'incrocio ci sono alcune bancarelle, che poi sono semplicemente dei tavoli montati su cavalletti o carretti riparati da teli di stoffa, che espongono merci varie. Accanto a una di esse c'è un falò acceso da poco, attorno al quale siedono in circolo alcuni uomini, intenti a conversare. Vedi che la bancarella fa buoni affari, vendendo vino, birra e altre bevande, quindi compri una fiasca dal proprietario, un vecchio burbero, e ti unisci al gruppetto degli uomini.
La loro accoglienza è calda quanto il fuoco; alcuni sono viaggiatori, altri guardie in licenza. Uno o due sono abitanti del luogo usciti di casa per scambiare notizie e pettegolezzi. Non senti nulla di veramente interessante,

e il tuo pensiero torna al venditore di bevande; di sicuro vede tutti quelli che vanno e vengono.

Torni alla baracca, mentre l'uomo esce dall'interno buio. Ti guarda da sopra il naso adunco e paonazzo e ti chiede lentamente che cosa vuoi, con il suo forte accento settentrionale.
Getta i dadi per controllare il tuo Fascino.

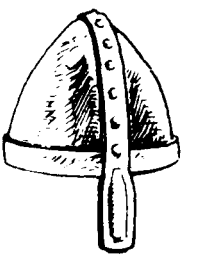
Se ottieni 0 o meno, vai al **127**.
Se ottieni 1 o più, vai al **30**.

397

Le guardie che sorvegliano la porta ti fanno entrare senza problemi. Una volta in città, Clim indica una taverna dall'aspetto squallido.
"È lì che sono diretto!" esclama ridendo, e ti assesta una

pacca sulla spalla. "Buona fortuna, Robin Hood. I tipi come me confidano in te, perché resti vivo il ricordo dei bei tempi andati!"
Clim ti lascia ed entra nella taverna. Conduci il cavallo lungo le strade strette e affollate di Nottingham e lo leghi ad una ringhiera adatta, in un vicolo. Da qui si arriva subito al castello, l'unico luogo in cui potrebbe soggiornare un Cavaliere Templare. Ti rammarichi che Clim si sia dileguato tanto in fretta, e ti chiedi come farai a entrare. Poi ricordi con quanta facilità le guardie della porta hanno lasciato passare Clim, e in fondo tu indossi ancora la sua livrea di ricambio!

Vai al **124**.



398

Il villaggio di Gatham si trova in una zona della Foresta di Sherwood piuttosto lontana, verso nord-ovest, ai confini con lo Yorkshire. Avendo saputo che lo Sceriffo progetta di comprare il villaggio e le terre dal Vescovo, ti senti in dovere di proteggere gli abitanti.
Conosci il villaggio, ma ricordi solo pochi dettagli, oltre a dove si trova. L'Abbazia di St Mary, in cui è imprigionato Tuck, sorge nella stessa direzione.

Se ti rechi direttamente a Gatham, vai al **41**.
Se lungo la strada visiti l'Abbazia di Rufford, vai al **272**.
Se lungo la strada passi per l'Abbazia di St Mary, se non ci sono già andati Little John e Nasir, vai al **349**.
Se mandi un compagno a Nottingham, per scoprire qualcosa di più sul Vescovo e sui piani dello Sceriffo, vai al **123**.

399

Sebbene questa mattina cada una pioggerella leggera, il viaggio attraverso le brulle colline a nord della Foresta di Sherwood è piacevole. Little John conosce bene questa zona, in quanto un tempo vi allevava pecore, prima dell'arrivo dell'Uomo Incappucciato. Trovate pochi sentieri e nessuna strada in questa landa scarsamente popolata.
Non siete lontani dalla strada di York quando un compagno attira la vostra attenzione su una serie di orme proprio sul vostro percorso; sembrano relativamente fresche.
Se ti fermi a esaminare accuratamente le tracce, getta i dadi per controllare l'Orientamento. Se Nasir è con te, puoi utilizzare i suoi 10 punti per questo lancio di dadi.

Se ottieni -2 o meno, vai al **53**.
Se ottieni -1 o più, vai al **353**.

Se vuoi andare in avanscoperta per vedere se trovi qualcos'altro, getta i dadi per controllare la Percettività.

Se ottieni -1 o meno, vai al **216**.
Se ottieni 0 o più, vai all'**88**.

400

Non sei riuscito a vincere contro la Spada del Templare. La tua avventura termina qui.

Tuttavia, se vuoi ritentare, hai due possibilità: puoi cancellare tutti gli Oggetti Speciali (eccetto Albion) e ricominciare dal paragrafo **1** con lo stesso personaggio; oppure puoi creare un personaggio nuovo, seguendo le regole dell'*Introduzione*. FINE

RISULTATI DI

COMBATTIVITÀ DEL NEMICO / RAGGIO D'AZIONE

Risultato di Combattimento	1	2	3	4	5
– 8	† / –	† / –	† / –	† / –	† / –
– 7	GG / –	GG / –	GG / –	CC / –	CC / –
– 6	† / –	† / –	† / –	† / –	† / –
– 5	ah! / –	BB / –	CC / –	GG / –	BB / –
– 4	BB / –	† / –	BB / –	BB / –	CC / –
– 3	† / –	CC / –	CC / –	CC / –	GG / C
– 2	GG / –	GG / –	GG / C	ah! / C	B / –
– 1	CC / –	ah! / C	ah! / –	B / –	ah! / –
0	ah! / C	CC / –	B / –	CC / C	CC / G
+ 1	B / –	B / G	CC / C	G / –	G / –
+ 2	CC / –	CC / –	G / –	C / G	C / C
+ 3	GG / –	ah! / –	C / ah!	ah! / C	B / ah!
+ 4	CC / G	C / C	ah! / G	B / ah!	ah! / C
+ 5	G / –	G / –	C / C	C / G	– / G
+ 6	C / C	C / –	B / G	G / B	G / B
+ 7	ah! / –	ah! / B	C / B	C / CC	ah! / CC
+ 8	B / B	G / CC	G / CC	ah! / GG	– / GG
+ 9	G / CC	C / GG	ah! / GG	– / CC	C / CC
+ 10	C / GG	ah! / BB	– / BB	C / BB	– / BB
+ 11	ah! / BB	– / CC	C / CC	– / CC	– / †

COMBATTIMENTO

COMBATTIVITÀ DEL NEMICO / RAGGIO D'AZIONE

Risultato di Combattimento	6	7	8	9	10
– 8	† / –	CC / –	† / –	† / –	CC / –
– 7	CC / –	† / –	CC / –	BB / –	BB / –
– 6	† / –	BB / –	BB / –	C / C	ah! / –
– 5	BB / –	GG / C	GG / C	ah! / –	B / C
– 4	GG / C	B / ah!	C / –	CC / G	GG / G
– 3	B / –	ah! / –	CC / G	GG / C	G / C
– 2	ah! / G	CC / C	ah! / C	G / ah!	C / G
– 1	CC / –	C / G	B / ah!	C / C	B / ah!
0	G / C	B / C	G / C	B / B	G / C
+ 1	C / ah!	C / B	C / B	– / G	ah! / B
+ 2	B / G	G / C	– / C	ah! / C	C / C
+ 3	G / C	– / G	C / G	G / ah!	– / ah!
+ 4	– / G	C / ah!	– / ah!	– / B	C / CC
+ 5	ah! / B	G / CC	ah! / CC	C / CC	G / B
+ 6	– / CC	ah! / B	G / B	– / GG	– / CC
+ 7	C / B	C / CC	– / GG	– / CC	– / GG
+ 8	– / GG	– / GG	– / CC	– / BB	– / BB
+ 9	– / CC	– / BB	– / BB	– / †	– / †
+ 10	– / BB	– / CC	– / †	– / CC	– / †
+ 11	– / †	– / †	– / †	– / †	– / †

TABELLA DI CONTROLLO

Numero di Controllo	Caratteristiche impiegate	
	Risanamento	Altre
−8 o meno −7 −6 −5	Per 4 ferite	4
−4 −3 −2	1 al corpo più 2 altre	3
−1 0 +1	1 al corpo più un'altra	2
+2 +3 +4	Per 1 ferita	1
+5 +6 +7 +8 o più	Nessuna ferita	Nessuno

LA SPADA DEL TEMPLARE

2

robin hood

Robin Hood: il mitico fuorilegge, l'uomo che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'eroe ribelle che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice.

In questo libro il protagonista sei tu. Durante una delle normali imboscate sui sentieri della foresta, in attesa di qualche ricco possidente da alleggerire, ti trovi davanti un misterioso Cavaliere dell'Ordine dei Templari dallo sguardo fiero e nobile, armato di una spada che ha la lama di uno strano colore: ti affiorano dei ricordi indistinti, verso il Cavaliere senti un misto di attrazione e odio, e sai che sta per cominciare una strana avventura...

In questo libro il protagonista sei tu. Entra nella verde Foresta di Sherwood...

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-355-9

9 788870 683554

70683559

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu